TE ESPERAMOS EN EL EGS PARA JUGAR CON NOSOTROS



Wii,

¡Todo lo que querías saber! Precio y fecha de salida Reporte completo desde



Iniciamos la celebración del 15 Aniversario regalando...

Precio \$24.00 m.n.

10722 07642 9 10

Pasa a la página 42 CONOCE LA ALINEACIÓN DE

FIFA 07

CON KIKÍN FONSECA EN LA DELANTERA



ANIMAL EROSSING: WW TRAUMA CENTER: SO • EALL OF DUTY III

SÓLOEN

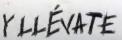
GHERMAN

BLOCKBUSTER*



QUIERES SER EL PRIMERO EN TENER UN WII APÁRTALO CON SÓLO

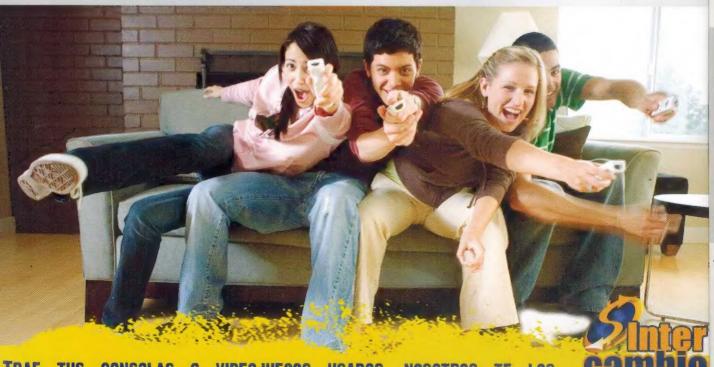












TRAE TUS CONSOLAS O VIDEOJUEGOS USADOS, NOSOTROS TE LOS COMPRAMOS PARA QUE RENTES O COMPRES LO QUE QUIERAS EN LA TIENDA

cambio

SUMARIOL

- Dr. Mario
- 12 Top 10
- 14 Extra
- LogNin 16
- Team Nintendo 2006 18
- 25 Los Retos
- 26 Previo
- Reporte desde Nueva York 34
- Celebración Club Nintendo 42
- 52 Nuestra Portada
 - FIFA 07
- 62 ¿Qué hay dentro de...?

El parecido entre personajes

- 66 Gamevistazo
- S.O.S. 78
- Uno con el Control 84
- 90 | Tips Star Fox Command
- Select, Atrás, Más Atrás, Start 94
- 96 Última Página

Star Fox Command

terminar en *Perfect* las misiones es una tarea difícil; ¡apóyate en los Tips que preparamos especialmente para esta



ESTE MES REVISAMOS

- Mega Man ZX 22
- Open Season 30
- The Grim Adventures 50
 - of Billy & Mandy
- Shonen Jump Naruto 58
 - Clash of Ninja 2
 - Lara Croft 74
- Tomb Raider Legend
 - Tom Clancy's 81

Splinter Cell: Double Agent





NINTENDO POWER

- 70 Animal Crossing: Wild World
- 72 Trauma Center: Second Opinion
- 86 Call Of Duty 3





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Senta Fe Delegación Átvaro Obregó Tel: 5261 2600

riubnin@ciubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL

Javier Martinez Steines

DIRECTOR EJECUTIVO Miguel Ángel Padille

EDITORIAL EDITOR

Antenio Carlos Rodrigues INVESTIGACIÓN Atajandro Rios "Panteón" Hugo Hernández "Crow" Juan Cartos García "Master"

ABENTES SECRETOS Axy / Spot CORRECCIÓN DE ESTILO Carlos Hijar Fernández

DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz DISERADOR Marvin Rodriguez "Gono"

PRODUCCIÓN DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Juan Cartos Espinosa

TRÁFICO Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO Germán Áreilang

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Enrique Matarredona DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD

COORDINADORA DE VENTAS Norma Gress

GERENTE DE VENTAS Gerardo Cuáltar Lópes EJECUTIVO DE VENTAS Eduardo Sicilia Loperena Tel: 52 61 26 00 ext, 11616

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS M. Rosario Sánchez Robias

DIRECTOR DE MARKETING Juan Adlercreutz

CINCULACIÓN DIRECTOR DE CIRCULACIÓN Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES Isabel Gómez Zendejas

EDITOR WES
Juen Carlos Lavin Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL Eduardo Michelsen

> VICEPRESIDENTE EDITORIAL Irene Carol VICEPRESIDENTE COMERCIAL

Ricardo López Íñiguez VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera

iVm

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO, Marca Registrada. Año 15 Nº 10. Fecha de publicación: Octubre 2006. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E. Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210. Misso D.F., Let. 52-61-26-09. Editor responsable: Irvano Carol. Mismbro de la Calmara Nacional. de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Titulo CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo exclusivo del Titulo CLUB NINTENDO, 92-2004-005(1003390-102, de fecha 05 de marze e 2004, ania e i larituto Nacional del Direcho de Autor. Carrificado de Licitud de Titulo Nº 4630, de lecha 27 de marze de 1992, reprincipado de Licitud de Centendo Nº 4681, de fecha 27 de marze de 1992, rembos coe sepadiente N° 1/42/92°/24303, ania la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas flustradas. Distribución esclusiva en Mexico D.F. 781, 52-30-98-02. Distribución en rama metropolitans Unión de Espendedores D.F. 781, 52-30-98-02. Distribución en xona metropolitans Unión de Espendedores D.F. 781, 52-30-98-02. Distribución en xona metropolitans Unión de Espendedores D.F. 781, 59-30-98-02. Distribución en xona metropolitans Unión de Espendedores D.F. 781, 59-30-98-02. Distribución en Comercializadora y Editora de Libros, 5A. de C.V., Pascusto Forcaco N° 51, Col. Listración, Meioco D.F. Fella, 58-97-2-03 D.S. 59-90-2-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. Investiga sobre la seriedad de sua anunciantes, paro en ensponsabiliza con las ofertas relacionadas por los mísimos. VEHTAS DE PUBLICICIAD-Vicopresidente de Comercialización. Ricardo Lópas iniquez, etc. 52-61-26-03, ATENCIÓN C.CLIENTES. S. com metropolitans etc. 32-26-27-07, Interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33, Prohibida su reproducción parcial o total.

01-000-711-26-33. Prohibida su reproducción parcia la total.

ARGENTINA: Publicade por Editorial Taleivisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (1063ACCI Buenos Aires, Argentina, Tel. (5411 4000-8300. Fise (5411 4000-8300. Ginector General Armérica del Sur Rodrigo Sepúlvada Edwards. Editor Responsables Rosana Moristio. General Comercial: Admirá de Stefano. Distribución Capital: Accessor Sénchez y Cla. Admoren No. 794, 9c. Piso. (1091). Distribución interior: Distribución de Revistas Bertrán, S.A., Accese 249. 40. Piso. (1991). Bistribución interior: Distribución se de Rivistas Bertrán, S.A., Accese 249. 40. Piso. (1991). Bistribución interior: Distribución de Revistas Bertrán, S.A., Calle 278. 47-46. Piso. 10, Editicio Corfineura, Begols, Colombia, Til. (1971) 310-940 (est. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatra Pizano. Ventas de Publicidad: 16 (1971) 310-940; Fisa: [571] 310-940 (est. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatra Pizano. Ventas de Publicidad: Chila, S.A., Reyre Levella 3194. Las Confess. Sentiago, Chila. Tel. [522] 399-3399. Fax (1982) 999-4229. Distribución ALFASA, Canfos Valdicónica ST., Sentiago, Chila, Peter Adres Silvadiona. Peter Sential Senti

© CLUB NINTENDO, Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2004, Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Club Nintendo Magazine.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED. © Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

> SUSCRIPCIONES EN MÉXICO Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99 Interior de la República: 01-800-849-99-70



AÑO HV No. 10 OCTUBRE 2006

El último fin de semana de octubre se llevará a cabo por quinta vez consecutiva el Electronic Game Show en la ciudad de México, el máximo evento de videojuegos para América Latina que reunirá a los mejores expositores, siendo Nintendo uno de los clásicos infaltables que seguramente nos sorprenderá con su booth y la gran cantidad de juegos en exhibición. Obviamente nosotros estaremos allí para cubrir el evento, así que si no puedes ir, tendrás la oportunidad de leer todos los detalles en el reporte especial que próximamente te prepararemos dentro de la revista. Además, en nuestra página en Internet tendremos actualizaciones durante los días del evento, así que no te olvides de visitar www.clubnintendomx.com

El Wii ha sido uno de los sistemas más polémicos de Nintendo; se ha hecho todo tipo de comentarios alrededor de su estilo diferente de control, capacidades gráficas, variedad de juegos y en sí sobre cualquier característica nueva mostrada. Lo mismo ocurrió años atrás con el Nintendo DS: muchos pensaban que el PSP con su pantalla amplia y sus múltiples aplicaciones iba a despedazar al de doble pantalla de Nintendo, pero los meses le dieron la razón a la compañía de Kyoto, que optó por un estilo de juego diferente, atrapándote desde el inicio con detalles tan simples -pero divertidos- como una pantalla táctil, siendo la pauta para títulos como Nintendogs o Brain Age, que con un control ordinario no serían tan atractivos y dinámicos como lo son en el DS; por otro lado, Star Fox Command y Resident Evil DS gozan de un estilo de juego distinto, que te invita a participar en intensas batallas, con cualidades nunca antes vistas.

La tendencia nos mostró que el PSP, con su apantalladora tecnología, no ha podido competir con la experiencia de Nintendo, quedando el DS en primer lugar de ventas en el mundo. Ahora el Wii será el que enfrentará esta batalla, pero como te lo hemos dicho en repetidas ocasiones, para esta generación Nintendo no se fue por el camino de los mejores gráficos, sino que pretende devolverle a los jugadores el gusto por tener el control en sus manos; la extraordinaria diversión que se había estado perdiendo paulatinamente por la escasez de conceptos nuevos y que ahora será disfrutada plenamente en el Wil, que seguramente explotará la conexión a Internet tanto o más que el DS. El Wii va está a pocas semanas de su lanzamiento y, con sus más de 20 títulos iniciales, promete ser todo un suceso en el mundo de los videojuegos. ¿Quieres saber más sobre el Wii? Lee el reporte de lo ocurrido en la presentación de Nintendo a la prensa en la ciudad de Nueva York el pasado 14 de septiembre.





La imagen











TARA EROFT TOMB CALLER CALLE

La curvilinea arqueóloga llega con todas sus fuerzas en Tomb Raider Legend, la más reciente aventura que te llevará a descubrir eventos del pasado de Lara, así como una intensa búsqueda de diversos objetos históricos. Plagada con múltiples retos que requieren el uso de nuevas armas y escenarios perfectamente ambientados que te transportarán a diferentes puntos del globo. Legend se dispone a ser la misión más ambiciosa para Eidos y Crystal Dinamics, el nuevo desarrollador que consiguio darle frescura y un segundo aire a esta saga, que nos ha cautivado desde hace una década. Descubre a la sexy modelo y todos los detalles de Tomb Raider Legend (para Nintendo GameCube) en el reportaje que te hemos preparado en la ...

...página 74





#1 en México

BROS Super Mario Bros 2. Super Mario Bros 3. Tetris BROS2 HALO Monkey Island Need For Speed Resident Evil..... BROS3 MONKEY **TETRIS** SPEED Call of Duty 2.. CALL. EVIL DONKEY Street Fighter 2 STR2 The Sims 2..... Unreal Tournament DOOM SIMS Duke Nukem..... Final Fantasy 7... Grand Theft Auto GTA San Andres. UNREAL DUKE FINAL World of Warcraft. WRD GRAND ZELDA **GTA**

CRAZY / Gnarls Barkley	momentum marinista de la companya d	CRAZY3	
El ciub de las feas / El Recodo / A.Lizarraga, Ferra , J. Manriquez, B. Danzza		FEAS	
Ojala y to animes / Bobby Pukdu		NIMES	
Let there be love / Oasis		ELOVE	
lo nuevo	CLAVE		
► Clack on it / Seyonce y Slim Thug			
► Crazy / Namis Morrospine.	COAZVINI		
► Pump it / Black Eyed Peas	PUMPIT		
➤ Sorry / Maconna	SORRY	minima 🚍	
➤ Muchachita / Sergio Vega		<u> </u>	
> Maldita primavera / Yuridia		Maria III	
► Te echo de menos / Chayanne	DEMENOS		
► Let there he love / Oasis	BELOVE		
➤ Yo te diré / Miranda!			
Dójalo le / Benny			
≻ Por ti / Belanoya		0	
Está llorando mi corazón / Beto y sus Canarios	ESTA	Marie Co	
		E	
lo más in	CLAVE	100	
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR		
Lo busqué / Ana Barbara	LOBUSQUE		
► Texic / Britiney Spears	TOXIC		
La rana loca / Axel Francisco de marches de la compania del la compania de la compania del la compania de la compania del la compania de la compania de la compania del la compania	ometicalis FROG		
➤ Media naranja / La Arrolladora	NARANJA	U)	
Recostatio en la cama / El Chaption de Cha	THAPO	(d)	
► Tú de que vas / Franco de Vita	FRANCO		
➤ You're benutiful / James Skint	BEAUT		
➤ Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ		
➤ Tripping / Robbie Williams	TRIP	· ·	
cine y tv	CLAVE	170	
Pretty Woman	DOCTTV	Maria .	
Bob Esponja.		Lamber C	
► Aventuras en Pañales.	DUC		
Harry Potter		manni 🔿	
Los locos Adams			
La Pantera Rosa		THE REAL PROPERTY.	
- Titanic		10	
Misión imposible			
> Smallville			
	MANAGEMENT STREET	más tonos en esma	
no te pueden faltar	CLAVE		
Chiquitibum / Chick Pack		6	
Enero / Shekirs		THE REAL PROPERTY.	
Cosas del amor / Sergio Vega		1	
Seducción / Theile		THE REAL PROPERTY.	
No te apartes de mi / Yair		9	
Cool / Gwen Stefant			
Ojalá y te animes / Bobby Pulido		5	
MI predo / Papa Agultar y Tiziano Ferro		WITH THE PARTY OF	
We be burnin' / Sean Paul		C	
This love / Maroon 5		- Lance	
La tortura / Shekira		- TIT	
- Casalina / Portity Vanisae	EASIN HAZ	NAME OF TAXABLE PARTY.	

MONOFÓNICO DIGITAL Euvis CN DSS + "la clave de la cal + "suseca de la colalar" el 31111 E: ON DIGI CRAZYS MORIA

MONOFÓNICO GSM Envis CR MONO + "to clove de la ca + "marca de to celular" al 31111 E; CN MONO GRAZYO NOKIA

POLIFÓNICO Envia CN POLI + "la clave de la ci al 31111 E; EN POLI CRAZTS TO CRULAN DESE TESES MAY CONFID







Bailando por la

clave: CRUCI

crucioramas



clave: LINEAS



clave: HAPPY



clave: Baua

clave: FUNO



viking winter clave: VIKINGO

bubble gun clave: BURBUJAS

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

nido



SUPERPEDO PEDORRETA OYEMIAMOR PEDOS

Dona Cista Yahairo. OSCARIN Oscarin... PAMELA Pamela Juanio. Winni de Kid.... envia CNIREAL O "GISVE" di SIAMI Ejempio: CNIREAL CLETA

Omar Chaparro

de VIDEOJUEGOS Congratulations. CONGRATA CortalWembat. WOMBAT OVER CameOver. SCORE Highocors. Scorebleval. HVIR STARTS Startyourengines. Tryfigain. TRY Winner. WINNE PRINTERING COMPRISED TO THE PRINTER OF THE PRINTER

Hollywood

















envia CN PIROPO al 21111



envia CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE envía CN CINE al 21111



envia CN BROMA at 21111

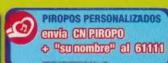


CHISTES

envia CN CHISTE al 21111



envia CN HECHIZO al 21111





envia CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS envia CN ADIVINA at 41111



envia CN MASCOTA al 41111



BOLA MÁGICA envia CN BOLA + "tu pregunta" al 41111







para mayores de edad

PSIQUICA



A STORE TO STORE S

twis CN LOGOCOLOR + "clove" + "to novelere" al 3111 [jemplo: CN LOGOCOLOR RETRO1 URSULA hecks per imagen 1911 + wa. Sale-coluteres Glill con esso configurate.









World Soccer Manager

Medicine compatition:

Medicine compatition:

Medicine compatition:

Medicine compatition:

Medicine compatition:

Medicine could be compatition of the compatitio

americone: XXII.
ampres: MY VSG. my VYS, MYCS-2, myV-65, MYX-7, MYXS-2
americang X406, 1500, c117, C220, S0H E-100, ago x100, ago x600,
S0H E-703, S0H E-710, S0H X715, S0H E-100, ago x610, S0H P-100,
G0H P-510, ago x450, S0H X400, ago x460, ago x407, S0H X640
https://dxis.school.com/s0H/X600, ago x460, ago x407, S0H X640
https://dxis.school.com/s0H/X600, ago x400, ago x407, S0H X640

SGH 7510, rgm A430, SGH 7410, rgm A450, rgm x497, SGH 7040 Sharip G315, GCGO, GCGO, GCGO, TM150, Sharip G315, GCGO, GCGO, GCGO, TM150, MCGO, MCGO, GCG, GCG, GCGO, GCGO, GCGO, GCGO, GCGO, MCGO, MCGO, GCG, GCGO, SCGO, SCCO, SCCO, SCCO, SCCO, SCCO, Scraylficecome, KCGO, SCGO, ETGO, GCGO, GCGO, MCGO

envia en Juego futbol al 31111

consulta compatibilidades en esmasmovil com

envia en juego futbol2 al anni

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com





DRARIU

La nueva entrega de Smash Bros. promete ser algo nunca antes visto, al combinar el reconocido gameplay de la serie con nuevos personajes que cruzarán todo tipo de fronteras.



¡Qué tal, **Dr. Mario!** Sólo quería saber si va a haber un juego de **Pokémon** para el Wii, porque he escuchado que se dice que se llamará **Pokémon Battle Revolution;** y si sabes en qué fecha saldrán los juegos de DS de **Pokémon Perla** y **Diamante** en México.

Víctor M. Valdez Cantú Vía correo electrónico

Así es, mi estimado Víctor. Hace poco Nintendo anunció de forma oficial que se encuentra trabajando en una versión de Pokémon (tentativamente llamada Pokémon Battle Revolution); aún no se revelan muchos datos sobre este popular título, pero se ha confirmado que tendrá una conectividad completa con el Nintendo DS, detalle que sorprende porque se pone sobre la mesa un apoyo mutuo entre consolas, como hace años lo hiciera el Transfer Pak con el Nintendo 64, aunque claro que ahora las posibilidades serán mucho mayores. Para fechas de lanzamiento y otros detalles, tendremos que esperar un tiempo... quizá para fines de año.

En cuanto a las versiones **Pearl** y **Diamond**, éstas se encuentran aún en progreso; es por ello que Nintendo no ha comentado nada sobre fechas para nuestro continente; lo

que sí se ha mencionado es la capacidad Wi-Fi que vendrá a revolucionar la forma y concepto de juego de **Pokémon**, es decir, ya no te limitarás a usar un cable o un adaptador inalámbrico para intercambiar personajes -y otras funcionescon tus cuates de forma local, sino que ahora tendrás un rango mundial para hacer tus trueques con maestros entrenadores de todo el mundo.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! Espero que no tengas problemas contestando mis preguntas. Allí van:

1.- Vaya que el Wii nos dejó impresionados a todos con eso del control, pero, ¿qué tipo de tele debe utilizar?, ya que una ordinaria no creo que pueda hacer todas las cosas que el control logra.

2.- En Super Smash Bros. Brawl, ¿no saben si todos los personajes del Melee van a estar incluidos en esta nueva entrega? Yo elegiría como nuevos candidatos a Sonic, Bowser Jr, Daisy Boo y algunos como Baby Mario y Baby Luigi.

Danito Carlos Madrid Vía correo electrónico

Hola, Dan. Puedes usar cualquier tipo de televisor que tengas en tu casa, ya que la función del puntero y sensor de movimiento no dependen del proyector, sino de un accesorio que se pondrá frente al aparato de TV, y que tendrá la función de registrar e interpretar los movimientos que haces con el control remoto y Nunchuk para que se generen sin problemas en el videojuego. Claro está que entre mejor sea tu televisor, mayor será la calidad de imagen.

No estamos seguros de si Nintendo conservará la alineación original de Super Smash Bros. Melee para su nueva batalla en Brawl; quizá algunos personajes salgan para abrir el camino a otros nuevos peleadores, pero aún es muy preliminar hablar de una lista definitiva o de quiénes serán parte del juego; de hecho, el desarrollo se encuentra en fase preliminar y no estará listo sino hasta el 2007. Como hemos visto en otros títulos, en pocos meses se pueden dar grandes cambios. Si nos enteramos de algo, ten por seguro que se los comunicaremos en cualquiera de nuestros canales de información.

Dr. Mario: antes que nada quiero agradecerte por brindarnos a los lectores este espacio en el cual podemos despejar todas nuestras dudas con respecto a Nintendo, y también deseo felicitarte por esta gran revista que es Club Nintendo. Ahora te escribo para ver si me podrías resolver unas dudas que he tenido desde hace tiempo y no me las he podido sacar de la cabeza.

1.- ¿El Wii tendrá puerto Ethernet o sólo el Wi-Fi?; y debido a la velocidad de tu Internet, ¿bajará la calidad del Juego on-line?

2.- ¿El DS Lite tiene mayor o menor alcance al jugar en modo local que el DS original?

Carlos Hernández Nuño Guadalajara, Jalisco.

Si te refieres al puerto RJ45 donde conectas tu cable de banda ancha, todo indica que no, pero sí se incluye una ranura para un adaptador LAN U.S.B. 2.0 y, por supuesto, la capacidad de conectarse a redes inalámbricas usando IEEE802.11 b/g, así como de forma local con tu Nintendo DS. La calidad del juego no baja; los que podrían verse afectados son los tiempos de conexión y de envío de información desde y hacia los servidores de Nintendo, a lo que se le llama comúnmente Lag. Si tu conexión es demasiado lenta -o estás exprimiendo tu red al bajar videos o archivos mientras juegas- podrás notar ciertos momentos en los que se interrumpe la comunicación, hay cortes de secuencia o simplemente te desconectas del juego, como quizá te haya pasado en el Nintendo DS. Te recomiendo que tengas una red de mínimo 128 Kbps para que no sufras cada vez que te conectas.

El rango de "alcance" para la conexión local entre un Nintendo DS ordinario y un NDS Lite es exactamente el mismo, es decir, de 10 a 30 metros, dependiendo de las circunstancias.



Pokémon Ilega al NDS con Diamond y Pearl. En Japón será compatible con la diadema para comunicarte por voz. Esperemos que las funciones no cambien en la versión americana.



¿Cómo estás, Dr. Mario? Espero que los virus no interfieran en tu trabajo para respondernos nuestras valiosas preguntas, las cuales son:

1. Vi en Internet una serie de siete juegos para el Game Boy Advance llamada "Bit Generations Games". ;Me podrías decir qué pasó con esos títulos?

2. Hace tiempo vi una noticia de que iban a sacar un segundo Polarium para el Game Boy Advance, pero después no supe nada más al respecto. ¿Qué pasó con este juego?

Esas son todas mis preguntas, espero que puedas respondérmelas y suerte con esos desesperantes virus.

> Javier Mendoza Aquirre México, DF

Bit Generations es una serie de títulos con estilo retro que vienen a acompañar al Game Boy Advance. Si recuerdas, en el E3 del 2005 se mostró un trailer de un juego sumamente sencillo en cuanto a aspecto gráfico, algo muy apegado a la era del NES e incluso del Atari -basándose principalmente en líneas y figuras geométricas-. Por desgracia, dicho concepto, que vendría a ser como una línea alterna a Touch Generation (NDS), sólo apareció en Japón y no hay señales de que se traigan a nuestro continente. Los juegos son: Dotstream, Boundish,



Coloris, Orbital, Digidrive, Dialhex y Soundvoyager. A pesar de su look ultrarretro, son muy divertidos. Por ejemplo, en Boundish encontrarás una serie de juegos similares a Pong, pero con un retoque para hacerlos más dinámicos y hasta competitivos usando el wireless adapter del GBA.

Efectivamente, hubo una adaptación de Polarium para el Game Boy Advance, pero no tuvo tanta difusión como la del Nintendo DS. Realmente es un puzzie "diferente", pero debes tenerle mucha paciencia ya que es algo monótono sin importar cuál versión juegues. Lo malo -o bueno, dependiendo de tu punto de vista- es que no lo trajeron a América, seguramente por la falta de popularidad cosechada en este continente.

Club Nintendo, la razón de este correo es para aclarar una gran duda que he tenido desde hace rato. Verán, yo soy uno de los afortunados en tener un Wi-Fi USB Connector, y mi duda es si éste será compa tible con el Wii. He oído que lo será con redes inalámbricas v conectores USB, pero nunca se ha dicho si con el Wi-Fi USB Connector, Bueno, me despido no sin antes desearles buena suerte y que sigan con el buen trabajo que a todos nosotros sus lectores, nos ha apasionado y entusiasmado, y que hemos disfrutado mucho

> Daniel Gómez Tijuana, Baja California

Es altamente probable, mas no hay nada confirmado aún, que el conector USB que usas normalmente para conectarte a Internet con tu Nintendo DS sea compatible con el Wii. Por cuestiones de tecnología no debe haber muchos problemas, debido a que el router USB de Nintendo simplemente toma la señal -alámbrica- de tu computadora y la transforma en inalámbrica, sin tener que

preocuparte por si el ruteador que te vendan en alguna tienda de electrónica es compatible o no con el NDS, Los mismos fundamentos aplican al Wii, por lo cual el conector USB de Nintendo debería funcionar con dicha consola; pero es una suposición, así que en cuanto tengamos algo oficial sobre este tema les pasaremos el dato al instante.

PREGUNTA DEL MES E3: ¿evoluciona o desaparece?

Después de 12 años ininterrumpidos, llegó el final del E3 como lo conociamos. Recientemente la ESA (Entertainment Software Association) anunció que el magno evento de videojuegos que se celebró hasta este año en el Centro de Convenciones en Los Ángeles, California, estaba siendo muy costoso para los organizadores y expositores, además de que debido a su magnitud muchos productos se quedaban sin recibir atención, por lo que desde hace algunos años tenían planeada una reestructuración que surtirá efecto a partir del 2007. Es momento de despedirnos de los extensos salones adornados con impresionantes Booths que recorrían más de 50,000 personas; ahora el E3 se transformará en un evento más personal para la prensa y retailers y al parecer se llevará a cabo en sitios más pequeños donde se concentrará la gente para que tengan un trato directo con desarrolladores y gente apegada a la industria.

La fecha del próximo E3 será en julio del 2007, en lugar del acostumbrado mes de mayo, esto con el fin de aguardar un poco más para que las compañías tengan mayores avances en sus productos, evitando que los demos para exhibición tengan un nivel bajo de desarrollo. Por otra parte, se comentó que como ya había varias presentaciones alternas que las propias compañías hacían (Nintendo, Ubisoft, EA, etc.), así como otros eventos como la Games Convention (Alemania), Tokio Game Show (Japón), Game Developers Conference (Estados Unidos) e incluso el EGS (México), no era tan necesario un megaevento como los últimos E3. Así que no te preocupes, la Electronic Entertainment Expo cambia de piel, pero aun así nos dará la oportunidad de conocer lo nuevo de los videojuegos. Si quieres más info, checa la sección "CN Extra" de esta edición.

Desoues de cambiar su presencia del CES (Consumer Electronic Show) al E3, la industria del videojuego tendrá una nueva faceta más intima hacia los medios y distribuidores.



Estimado Dr. Mario, Solicito sus servicios a causa de un mal que me ha provocado insomnio, ya que ciertos rumores indican que su industria está programando un juego con el cual cumplirá exitosamente su jubilación nuestro Game Boy Advance. Resulta ser la adaptación de The Legend of Zelda: Ocarina of Time para dicho portátil, que supuestamente ha mencionado Nintendo y ha brindado ciertos detalles. Esperando que sea atendida mi consulta y proporcionado mi tratamiento, le doy las gracias.

Javier Axel Barrera Morán Vía correo electrónico

Axel, creo que tu malestar fue generado por chismes oportunistas. El Game Boy Advance aún tendrá un tiempo extra para acompañar a las demás consolas de Nintendo en el próximo año, así que no te preocupes. Ahora bien, con respecto a lo que dices de la adaptación de Ocarina of Time para el Game Boy Advance, allí si te digo que es un rumor que no tiene ningún fundamento real, ya que Nintendo no tiene planeado un remake para dicha consola portátil; además, por el momento se encuentran trabajando en Twilight Princess para las consolas caseras y Phantom Hourglass para el NDS y no creo que tengan planes para otro título tan pronto. Así que el único tratamiento que te voy



a prescribir es el de no hacer caso a chismes. Reposa y come frutas y verduras.

¡Hola, **Dr. Mario** y todos los lectores de Club Nintendo! Tengo varias preguntas muy importantes que hacerte:

1.- Cuando el Nintendo Wii salga a la venta, ¿su precio mencionado incluiría todo lo que se necesita para jugarlo?, es decir, ¿un Wii remote, un Nunchuk, el sensor, el Nintendo Wii y todos sus cables? ¿Vendría algo extra como un juego, o tendría que comprar por separado una Memory Card o algo de lo que ya te mencioné?

2.- ¿Puedo jugar con mis discos de GameCube directamente con el Wii o necesitaré descargarlos de Internet? Es que al ver que los discos del Wii son más grandes en comparación con los del Game Cube, no creo que los dos discos puedan tener un mismo compartimiento debido a su diferente tamaño.

3.- He notado que el Wii tendrá maravillosos juegos, pero no sé cuáles saldrán al mismo tiempo que su venta; sin embargo, vi que también esos estupendos juegos como Super Smash Bros. Brawl, The Legend of Zelda: the Twilight Princess, y Red Steel, entre otros, van a salir después; entonces, para Nintendo, ¿cuál sería el gran hit inmediatamente después de que salga a la venta el Wii?, ya que no hay uno de los que yo conozco que aparecerá primero que me convenza; por lo tanto, ¿cuál es el punto de mi compra?

4. ¿El Nintendo Wii tendrá un organizador y opción de múltiples idiomas al igual que el Nintendo DS?

La nueva aventura portátil de **Link** será en el Nintendo DS, donde el héroe de leyenda lucirá un aspecto similar al de **Wind Waker** y un *gameplay* como en los viejos tiempos del SNES.

Sin más, te pido que respondas mis preguntas ya que necesito saber más acerca de la nueva consola de Nintendo, porque es muy importante para mí conocer antes de comprar.

> Luis Mandujano Lara Vía correo electrónico

La consola no necesariamente podrá incluir todos los accesorios que viste en el reporte del E3; es mejor esperar a ver los detalles finales del paquete antes de aseverar algo. Normalmente, las tarietas de memoria se venden por separado. Por otro lado, los juegos del Nintendo GameCube los deberás jugar directamente desde los discos en mini DVD (los originales del GCN); recuerda que no importa el tamaño del disco, pues ambos formatos (8 cm y 12 cm) son legibles por los reproductores de DVD, como ha ocurrido en computadoras o estéreos: los controles y tarietas de memoria de GameCube son plenamente compatibles con Wii.

Hay un gran número de títulos de lanzamiento para Wii como Twilight Princess, Red Steel, Rayman Raving Rabbids, Metroid Prime 3: Corruption, Wii Sports, Tony Hawk's Downhill Jam, Madden NFL 07, Super Monkey Ball Banana Blitz, Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors, Trauma Center, Elebits, Cars y algunos otros que son los candidatos a estrenarse junto con la consola, aunque claro está que las compañías tienen la última palabra y alguna de ellas podría cambiar su fecha, pero por ahora así se mantiene la lista. ¿Cuál va a ser el gran hit de lanzamiento? La verdad todos son muy buenos, aunque depende de cada quien, ya que en esta ocasión las opciones están sumamente variadas, incluyendo deportes, acción, aventura, RPG y más. Nosotros optamos por un empate técnico y nos dispondremos a jugar semanas completas hasta sacar al

vencedor... ¡ja, ja! Super Smash Bros. Brawl y Wario Smooth Moves (por ejemplo), saldrán algunos meses después, junto con una gran librería de títulos que comúnmente se actualiza. No tenemos muchos detalles del sistema operativo del Wii, pero creemos que será algo similar al del Nintendo GameCube, pero no lo sabremos sino hasta tener uno en nuestras manos para estudiarlo hasta el mínimo detalle. Esperemos que sí traiga un selector de idiomas, ya que aunque es un detalle simple, ayuda mucho para el momento de configurar las opciones de la consola.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente.

También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:

Cristian Herrera; Cuzco, Perú.
Inés Pineda; Toluca, México.
Mauricio Ortiz; Santiago, Chile.
Keverlin Saavedra; Panamá, Panamá.
Amiel Quintero; Durango, Durango.
Noé Coronado; San Diego, California.
Francisco Rubiales; México, DF.
Sara Abigail; La Libertad, El Salvador.
Joshua Bittar, Anzoátegui, Venezuela.



El rombo de la portada Este mes estuvo demasiado obvio.



Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos - seguir-

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envialo al 31111

ABC

CN FOTO C1

M PUIU G1

Number

31111











FIFUUT (DEM)

El título más popular de futbol para el GameCube ya se encuentra en su edición 2007, y no se trata de una simple actualización más, como ocurre en otras ocasiones, sino que Electronic Arts se ha puesto a trabajar duro para brindarnos un juego con mejor respuesta al control, gráficos más detallados y, por supuesto, nuevas opciones de juego que serán todo un agasajo para los fanáticos del soccer, como la opción de realizar movimientos únicos que han creado los propios jugadores, como la "cuauhtemiña", de Cuauhtémoc Blanco.

nennennennennennennennennenn



d Salinter Cells Dauble Heerit (19671)

El único agente secreto que se pone al tú por tú con Solid Snake está estrenando aventura para el Nintendo GameCube. Con una historia con tintes más oscuros, donde el protagonista, Sam Fisher, deberá enfrentar no sólo a los criminales

del bajo mundo, sino también a todo aquel que se interponga en su camino. Después de ser incriminado falsamente por el homicidio de su hija, **Fisher** usará sus habilidades para salir de la cárcel, siendo en ese punto de no regreso donde el héroe de tantas misiones podrá decidir cuál camino tomar... si el de la justicia o el de la venganza.



! LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (DCN)

La primera entrega de **LEGO Star Wars** fue una locura que cautivó a los fans de la obra maestra de George Lucas y a miles de curiosos que simplemente querían probar algo nuevo y entretenido. Esto se ve ampliado exponencialmente en la

secuela, que en esta ocasión se basa en la trilogía original (desde el capítulo IV hasta el VI) y le pone el toque divertido que de por sí ya contienen los juegos basados en dicha franquicia. Nuevamente podrás emprender el viaje en modo individual o cooperativo, para que defiendas a la rebelión de los ataques del Imperio, además de que se incluyen más de 50 personajes que se agregan a los ya vistos en la primera parte.



4 Naruto Clash of Dinia 2 (GCD)

La popularidad de Uzumaki Naruto sigue en pleno apogeo. Sin importar que la serie de televisión aún no se transmite por los canales, ha cautivado a una enorme audiencia, viéndose reflejado en los videojuegos. D3 nos confirmó esta secuela

que vendrá a glorificar la intensa acción de batalla que probablemente viste en la entrega pasada, ya que se incluyen muchísimos personajes más, así como una nueva e interesante opción para que compitas hasta con tres de tus amigos en el mismo escenario.



L Baten Hartns Origins (OCII)

Muchos se preguntaban sobre los orígenes de la historia de Kalas y sus aliados... cómo habían surgido y qué los había llevado a vivir los acontecimientos del primer título de Game-Cube. Es por ello que Namco nos ofrece esta secuela donde se

narran las vivencias de Sagi (años antes del nacimiento de Kalas), quien luchará contra la tiranía de sus enemigos, que planean sustituir a la gente por robots. En esta ocasión se simplificó el gameplay, al usar un solo mazo para todo el grupo, mientras que en el aspecto visual no hubo cambios significativos.



GRAGIII

Para mediados de este mes se estrenará en cines la aventura del oso **Boog** y el ciervo **Elliot** en **Open Season**, un título que será adaptado a videojuego por Ubisoft para todas las prataformas de Nintendo, incluyendo el Wii. La versión de Nintendo GameGuoe nos muestra a la perfección la odisea de estos singulares personajes que estarán en medio del bosque tres días antes de que inicie la temporada de cacería. Gráficamente disfrutarás de extensos escenarios llenos de retos que necesitarán la cooperación de los protagonistas. La dificultad no es muy elevada, pero queda perfecta para los jugadores pequeños

the Current Control of the Control

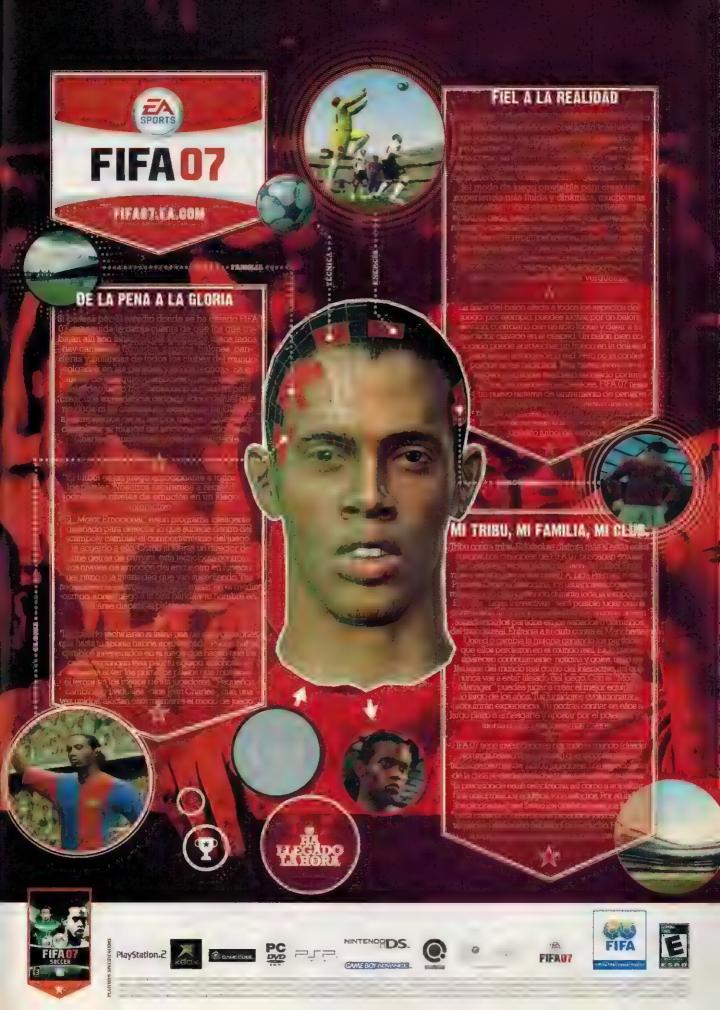
Fox y sus colegas siguen dando de qué hablar en ésta, su quinto título oficial. Después de una serie de cambios que incluyeron misiones a campo traviesa, el cuarteto regresa a su estilo de juego perfecto, el aéreo. Retomando la intensa acción que viviste en el primer Star Fox y combinándola con vistosos escenarios similares a los del N intendo 64, y agregando la estrategia como forma de juego adicional. Nintendo logra un título que agradará a los fans y atraerá a nuevos seguidores de la serie. Lo mejor es su opción Wi-Fr, lista para ponerte en las fillas de compate a nivel mundia.

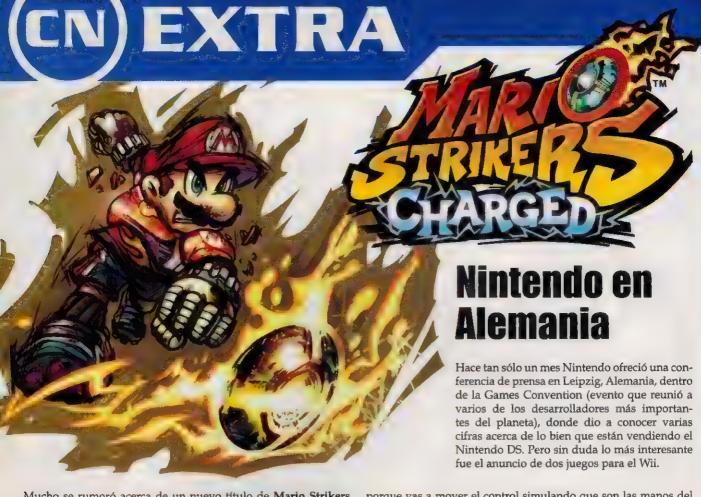
Pocos son los deportes que el bigotón no ha explorado el básquetbol es uno de ellos, por lo cual los personajes más populares de Nintendo saltaron a la duela virtua! (después de su experiencia en NBA Street Vol. 3) para disputar un partido del deporte ráfaga, reuniendo el carisma de dichas estrellas con la explosiva diversión que probablemente jugaste en NBA JAM Saitos impresionantes, tiros imposibles y un estilo sin reglas son lo que caracterizan la acción en Marío Hoops 3 on 3. Lo bueno, la adición de personajes del universo Final Fantasy, calidad gráfica y uso del stylus.

STREAM NATIONAL CONTRACTOR OF THE STREET

Después de una trayectoria exitosa en Cartoon Network, Bifly y Mandy llegan nasta con Puro Hueso al Nintendo GameCube en una intensa aventura que nos presenta Midway que, por cierto, cuenta con toda la locura típica de la serie de TV Ya sea que juegues en el modo de misiones (hasta 45 escenarios que podrás cursar de forma individual o cooperativa) o en la modalidad multiplayer (cuatro jugadores podrán luchar con todo lo que encuentren a su paso hasta que sólo uno quede en pie), resulta una opción muy buena para jugar en grupo

In this de Ninjas habían quedado un poco an el olvido, pero **Tenchu** demostrara que estos legendarios personajes tienen innumerables aventuras por na inhen las que distrutarás de acción at 100%. **Tenchu Dark Secret** es el primer libito de la serie en llegar a alguna plataforma de Nintendo y aprovecha contable en le las capacidades del Nintendo DS, como el soporte Wi-Fi, que tentra acción a la combatir en línea contra tus amigos de todo el mundo. Lo malo es que la pantalla táctil no tiene muchas funciones.





Mucho se rumoró acerca de un nuevo título de Mario Strikers para la consola de siguiente generación de Nintendo, y no es sino hasta este evento en que ha quedado confirmado, aún sin fecha oficial; pero en próximos meses saldrá a la venta Mario Strikers Charged. Para jugarlo será necesario utilizar el control remoto y el Nunchuck; para mover al personaje se usa el stick, y para pase y tiro los botones. Lo divertido está en que para detener los disparos enemigos tendrás que demostrar qué tan buen portero eres,

porque vas a mover el control simulando que son las manos del guardameta para bloquear los tiros. Pero no todo fue futbol: también se mostró Batallion Wars II, que se abreviará BWii, y que utilizará las bondades del control para lograr mejores estrategias. Y por si se te hiciera poca cosa, ambos títulos serán compatibles con el sistema Wii Connect24, por lo que las retas se van a poner increíbles. Con anuncios como éste, Nintendo demuestra que el Wii será una máquina de sueños.

Continúa con tu vida de granjero en HM

Una de las franquicias más longevas de la industria es Harvest Moon (que la vimos nacer en el Super Nintendo), un excelente simulador de granja, que conforme ha pasado el tiempo y la tecnología ha mejorado, se le han ido agregando varios detalles que poco a poco han ocasionado que se parezca más a la vida real, y un ejemplo claro es la versión que apareció para el Nintendo DS, donde se refrescó el gameplay; pues bien, al parecer Natsume quiere seguir con esta racha ascendente de la serie, porque se ha anunciado ya una versión para el Wii. La historia que tendrá el juego en cuestión sale de lo que se había manejado siempre, ya que, si recuerdas,



Sinceramente esperamos mucho de este juego: aún no tiene fecha oficial de salida, pero en cuanto sepamos algo más te lo haremes saber, per lo que debes mantenerte muy pendiente de esta sección.

siempre eras el heredero de una granja, pero ahora todo esto ha cambiado. Serás un joven que llega a vivir a una isla, en la que obviamente hay una granja; pero lo interesante del asunto es que toda la naturaleza del lugar estará destruida, seca, y, según se dice, todo comenzó a empeorar desde que una Diosa que habitaba la isla desapareció misteriosamente, y como debes imaginar, tu labor será devolver la vida a esta isla, para que así la Diosa regrese y todos puedan vivir placenteramente. Respecto al control, se va a adaptar de tal forma que con el remoto puedas utilizar las herramientas más comunes como la pala, la red, las cubetas, etc.

Centros de servicio ELECTRODIVERSIÓN

Zona Sur.

Av. Canal de Miramontes 3155 Local AA45 y AA46 Col. Vergel Coapa. México DF C.P.14320 Tel. (52) 56784977 Horario de Lunes a Viernes de 11.00am a 8.00pm Sábados y Domingos de 11.00am a 8.30pm NOTA. Martes es día de descanso para este centro de servicio.

Zona Nor-Oriente.

Caizada de Guadalupe #431 Local 67 Col. Guadalupe Tepeyac México DF C.P 07840 Tel.(52) 91127300 Fax.(52) 91127301 Horario de Lunes a Viernes de 11.30am a 8.00pm Sábados de 11.30am a 8.30pm NOTA. Domingo día de descanso para este servicio.

Centro de recepción zona norte. Centro comercial Perinorte Tlainepantia Local F-14 Tel. (52) 58939501.

Centro de recepción zona norte. Plaza Mundo E

Local 96 A Tel. (52) 9112 7302

Nuevos Zona Sureste.

Calle 11-A #375 local "C" Esquina por 52. Col. Residencial Pensiones Mérida Yucatán México. C.P. 97217 Tel. (999) 987 9255

Zona Sureste.

La gran Plaza kiosco "CC" 2a Etapa Calle 60 #196 Col. Montes de Ame. Mérida Yucatán México. TEL. (999) 944 9388

electrodiversionservice@hotmail.com



La pelea definitiva

Hemos visto juegos de todos los estilos anunciarse para el nuevo Wii, pero podemos afirmarte que el que te vamos a comentar enseguida te va a dejar con la boca abierta. Si recuerdas, hace tiempo se dijo que Mortal Kombat Armageddon no saldría para Nintendo GameCube, pues bien, esto es cierto, pero no significará que los seguidores de la Gran N se queden sin disfrutarlo, ya que a principios del próximo año, Midway lo lanzará para el Wii. Estamos seguros de que los miles de fans que tiene esta serie deben estar más que felices, porque para los que no lo sabían, esta no es una entrega cualquiera, sino que en ella podremos elegir a cualquier personaje que haya aparecido en anteriores versiones, lo que dará pauta a peleas que siempre deseaste ver, como Goro contra Motaro, por ejemplo; además, el gameplay se verá renovado,

permitiéndote hacer combos de varios tipos, incluyendo aéreos, pero no como en Mortal Kombat 3, donde sólo podías dar un par de golpes, sino que aquí se podrán alargar más las secuencias. Otra nueva característica será que los famosos Fatalities se realizarán en secuencia, es decir, tendremos que marcar varios movimientos para que nuestro peleador haga su mejor técnica final.

Hasta el momento no se sabo de qué manera usarán el control del Wil dentro del Juego, pero consideramos que en los Fatalities sería una gran decisión, pero bueno, aún queda mucho tiempo; lo mejor será esperar pacientemente, ya que al ser un Mortal Kombat, es garantía de calidad.





El mes pasado habíamos anunciado nuevos colores para el Nintendo DS Lite en Japón. Ahora podemos confirmar que el mercado americano también tiene ya estas dos opciones: *Onyx y Coral Pink*. Sabíamos que era cuestión de tiempo para tener distintas presentaciones del NDS Lite en este continente. El tiempo dirá si la gama de colores aumenta en el futuro. Nosotros pensamos que sí, pero tendremos que esperar.

Para todos aquellos que son serios y que no les gusta llamar la atención, esta versión Onyx será una muy buena opción







¡Búscalo en Pre-Venta en SAM'S!

A partir del 1 de Octubre







Team Nintendo Casting 2006

Ya está listo el Team Nintendo versión 2006



En nuestra edición anterior vieron en el Lognin un avance de lo que fue este evento, en el que se hizo la selección de los ocho miembros del nuevo Team Nintendo 2006. Este casting se llevo a cabo en el Dáve & Busters de la crudad de Mexico, un sitio perfecto para realizar la elección. Si ustedes no conocen aún este sitio; dense una vuelta y distruten de todas las Arcadias que tienen ahi además podrán echarse una buena hamburquesa o algún otro platillo del luga:



La reunión fue a las 10:00 de la mañana el día 3 de agosto. Más de 20 finalistas se dieron cita con el destino. Debemos mencionar que la primera etapa de la selección de este año se efectuó en varios puntos de la ciudad y tuvo más aspirantes que en la edición anterior. Nosotros, como invitados especiales, y parte del jurado calificador, llegamos muy temprano. Muchos de los chavos ya estaban ahí con todas las pilas puestas para entregar lo mejor. Un hecho curioso fue ver caras conocidas que estuvieron en el casting anterior, pues el hecho de no haber sido seleccionados el año pasado no les bajó los deseos de conseguir un lugar en esta edición del Team Nintendo. Los únicos que lucían algo tristes eran los chavos que estaban terminando su ciclo, los del Team saliente; como que no querían entregar la estafeta, aunque sabían que lo tenían que hacer. De hecho, y como reconocimiento, decimos que ellos tuvieron gran culpa en que esta selección tuviera mucha energía, ya que estuvieron alentando y ayudando a los aspirantes en sus rutinas y pruebas.

Visita la pagina del Team Nintendo www.teamnintendomexico.com v checa todos los detalles de este proceso de selección.

Como inicio del casting final, Nintendo de América, a través de Alex Palomares y Melissa Wright, dieron la bienvenida a todos los chavos. Como dato curioso y muy buen detalle, Steve Singer, vicepresidente del Área de Latinoamérica en Nintendo, habló a través de un video grabado en sus oficinas, comentando todo lo que Nintendo está realizando y lo que va a hacer con el lanzamiento de Wii. Les pidió todo su esfuerzo y les agradeció su participación en esta nueva edición del Team. Y como si eso no fuera una buena motivación para los chavos, al término del mensaje de Steve se les mostró un video exclusivo con los títulos que vienen para Wii. ¡Más entusiasmados no pudieron comenzar!



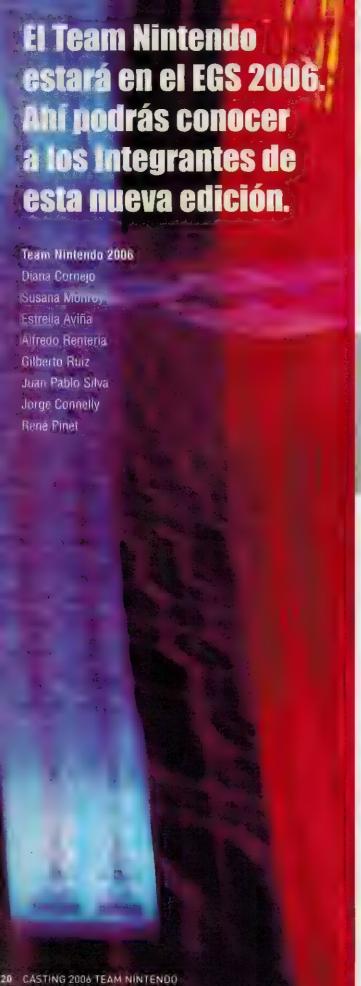
Todos los aspirantes a ser parte del Team Nintendo 2006 se mantuvieron con un gran ánimo hasta el final.











Ya iniciada la selección, uno a uno fueron pasando al estrado a platicarnos sus expectativas y el porqué les gustaría ser parte del Team; además, cada uno dijo lo que significaba Nintendo en sus vidas, cuáles eran sus juegos y personajes favoritos y alguna experiencia chistosa o rara relacionada con los videojuegos. Hay que mencionar que en este caso, y a diferencia del año pasado, en la selección no se requirió que los participantes tuvieran conocimientos de videojuegos, ya que para esta edición se recibieron personas abiertas que quisieran trabajar en algo divertido y ya. Obviamente los fans de la marca no fallaron y la gran mayoría de ellos conocía del tema. Así pasaron todos y vimos gente muy diferente, todos buena onda y con gran personalidad. Algunos cantaron, otros bailaron y uno que otro se animó a imitar a diferentes personajes de Nintendo como Mario, o algunos de series de TV como Bart u Homero Simpson.



La decisión final no se dio a conocer ese mismo día, ya que habría sido difícil para los que no se quedaron el hecho de no escuchar su nombre en la lista de los ganadores. Al día siguiente se le habló a los que fueron seleccionados y se les invitó a firmar su contrato para comenzar a trabajar para Nintendo. De ahora en adelante los estaremos viendo en distintos eventos y lugares promocionando la marca y, por ende, el Wii. Suerte para ellos y de una vez les adelantamos que el Team Nintendo estará en el Electronic Game Show, y que así como Club Nintendo, ellos serán parte del equipo que represente a la gran N en México.



Ellos son los que van de salida. Seguramente seguirán ligados de alguna manera a Nintendo.

DCGRISTOROS.COR

envira CLUBFONDO seguido de la CLAVE elegida, al 55144

Elimnolia clubFondo codmus

Aplican tarifas de transporte (839)

















IMPORTANTE PARA IMAGENES Y PARODIAS DEBES TENER BIEN CONFIGURADO EL SERVICIO WAP







compadre

grito





















































Roller of Branconice de Telcel (Min

(COSTO) \$5,00 + IVA Servicio valido sollo para usuarios Trisci



Desarmate de nisa con leve quates con los chistes que tenemos para il iólo manda

7 5 5 9 39

OFFERD

Nuestros expertos tel tinon que la deporte este nuevo ano salo manda la palabra dividuoros un especio y la ciono al 55222

H 55944



Respondennos tus dudos sobre amor dinero saludio sexo sóla manda nuscarer of \$5222 y subres que depara Courte C - Aubsanot



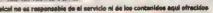
Originalidad U Frases prendidos para que conquistes su corozon con los piropos más romanticos, sólo mando ciubplicopo EVEMPLO clubpirage

a 55222

a 55222

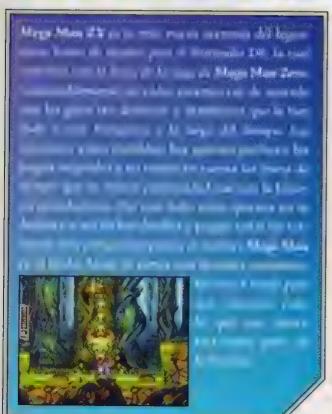






Responsable del servicio INTERNET MULTIMEDIA





Los años pasan

La guerra entre los Reploides y los humanos ha quedado muy atrás por cientos de años. Ahora ambas razas han aprendido a convivir y coexistir en armonía dentro del área central del universo. Pero mientras todo es belleza dentro del núcleo de la ciudad, en las afueras, los Mavericks continúan causando destrozos. En una de tantas excursiones al exterior, dirigida por la organización Serpent Company, se encontraron reliquias de una antigua tecnología conocidas como los Biometals. Éstos son materiales vivos con conciencia, los cuales poseen información y registros de ciertos elementos de hace años. Aile y Vent, dos empleados de la compañía encargada de transportar a los Biometals, se fusionan con Biometals de los Model X y

Model Z, que les dan los poderes de los conocidos Mega Man X y Zero. Una nueva guerra está por comenzar, y sólo los Biometals podrán ayudarte en esta ocasión.



No tan distinto

Este juego contiene muchos elementos conocidos y similares a los que has encontrado en los títulos anteriores de las sagas X y Zero; pero cabe mencionar que por primera ocasión en la serie, tendrás la oportunidad de elegir

el género de tu personaje al comienzo del juego, además de otras cosas diferentes, por supuesto. En esta ocasión podrás explorar de manera más libre que en otras entregas para hallar chips, *Life Ups* y otros ítems necesarios.





Cuando la creatividad se agota...

Vent y Aile son los protagonistas del juego, y comparten dos de los clichés más comunes de los videojuegos: son adolescentes y perdieron a sus padres en un ataque de los Mavericks. Ellos usan el M.E.G.A. System para activar a los Biometals y transformarse en una forma similar a la información contenida dentro del material. Cualquiera que use el M.E.G.A. System es llamado un "Mega"

Man". Vaya... este concepto de Capcom nos recordó la vez en la que Turok cambió de ser un simple indio americano que buscaba la salida del Valle Perdido, a una estirpe de

cazadores de dinosaurios alterados cibernéticamente, los cuales se llamaban "Turoks", al tomar su papel de aventurero. ¿Qué más sorpresas y cambios le esperan al héroe de titanio en el futuro? Tal vez la sobreexplotación de la franquicia sea la única que tenga la respuesta...

Combate con los jefes

Los enfrentamientos contra los jefes tienen una temática muy singular: básicamente, tu misión es atacar hasta verlo caer; pero tienes una opción alternativa para sacar ventaja de la situación. Cada jefe tiene un punto débil, que es justamente en donde se encuentra localizado su Biometal; al impactar este lugar le causarás más daño, pero a costa de obtener una menor puntuación al final de la pelea. De acuerdo con el resultado, el Biometal que recibirás será de menor o mayor nivel. No te preocupes: aun si el nivel es bajo, puedes mejorarlo con las Energy Crystals durante tu jornada.



Biometals

Ellos son la parte más importante de Mega Man ZX, pues permiten a los protagonistas —y a los enemigos- incrementar su poder a niveles insospechados. Dependiendo del Biometal que uses, serán las habilidades y características que ganarás para combatir, explorar, etc.





También conocido como "Blue Mega Man", es el primer Biometal que obtienes, el cual le da la habilidad a Vent y Aile de usar el X-Buster como en la serie X; además se puede cargar dos veces, como en MMX2.



A éste se le llama "Red Mega Man". El Model Z no es usado por los protagonistas, sino por Giro (el jefe de Vent y Aile). Este modelo se parece mucho a Zero de Mega Man Zero, pero tiene un visor en lugar de casco, y puede ser usado para crear un modelo más poderoso ai combinarse con el Model X.



"Ultimate Mega Man" es otra manera de llamar al Model ZX; es resultado de la combinación de los Model Z y Model X Se parece mucho más al Zero de MMZ y se usa de manera similar; trae el Buster y el Saber incluidos.

Model HX

"Mega Man of Wind" se parece mucho a Harpuia y permite a los héroes usar el dash de manera vertical y horizontal, además de flotar y usar un sable doble; su elemento es Thunder.



El "Mega Man of Fire" tiene las habilidades de Fefnir: dos Knucle Busters, y te da la opción de disparar hacia arriba y crear ondas de choque en el suelo. Su elemento es obviamente

"Mega Man of Water" tiene el aspecto y caracteristicas de Leviathan. Con el Model LX. Vent y Aile pueden usar el dash en el agua y un Cyber Elf aparecerá en el mapa indicando la localización de ítems ocultos. Su ele-

mento es ice.

Model



Es un Biometal especial que sólo se puede obtener al completar ciertas tareas. Al usarlo, Aile y Vent se verán como Omega Zero y gozarán de muchas de sus habilidades.

Phantom es la inspiración para el "Mega Man of Shadowe; con él podrás colgarte de los techos, tubos y plataformas, además de mostrar en el mapa a los enemigos y caminos secretos, así como ver más lejos en lugares oscuros; este modelo no tiene elemento.

Conclusión





Ranking

Crow

Capcom nos presenta un Mega Man como muchos lo extrañábamos, con su estilo de juego clásico -después de tanto Battle Network ya nos merecíamos un respiro- y con dos personajes a elegir, un hombre y una mujer. El sistema de juego tiene algunas variaciones, pero en su esencia se mantiene fiel a la serie original. La doble pantalla le da un look agradable, pero básicamente la acción la llevarás en la pantalla superior, mientras que en la táctil te limitas a observar las características y opciones del personaje y juego en general. ZX es una gran opción para tu NDS, más si te agradan los títulos clásicos de acción.

Panteón 8.0

Como siempre, sigo pensando en que la serie original, la X y la Zero son las únicas que valen la pena de todos los juegos de Mega Man; pero la verdad Capcom me ha desilusionado increiblemente al explotar a este héroe sin piedad y haciendo cambios innecesarios a la trama. Si no hay necesidad de una secuela, es mejor dejar una saga con poquitos títulos; si no, se vuelve repetitivo y pierde el chiste, como es el caso de Pokémon, de los KOF y ahora de Mega Man. De cualquier modo, vale la pena darle una checadita a ZX, más que por la historia, por el juego en sí, que, la verdad, está muy bueno.

M Master

Mega Man ha sido una serie que poco a poco se había encargado de destruir con los Battle Network, que francamente son terrbies, pero cuando uno ve juegos como éstos, es cuando se agradece a Capcom el que se esfuerce tantito, ya que así es omo queremos ver al héroe azul, en aventuras flenas de acción, y no en peleas más lentas y aburridas que una carrera de tortugas. Los niveles tienen un diseño que te hará recordar las versiones de SNES, y lo mejor de todo, es que mantiene ese reto que hacía volverlo a jugar una y otra vez. De verdad se los recomiendo bastante, así es como debe ser siempre Mega Man.

LOS RETOS

s común que nosotros pongamos nuevos retos para probar tus habilidades como videojugador en los títulos más recientes de Nintendo, pero recuerda que también le dedicamos este espacio a los juegos que han aparecido durante la historia de Nintendo, así que te invitamos a que nos envies tus mejores puntuaciones, bugs o logros en general sin importar si son del NES, SNES, GB, N64 y demás plataformas. ¿Crees ser el mejor jugador del mundo? ¡Envíanos tus mejores récords!

Mario Kart DS

Los siguientes récords nos los envió nuestro cuate Miguel Alejandro Sánchez Gutiérrez, de México, DF., y están dedicados a Karen M. Juárez. Sin duda son bastante buenos, pero si tú no lo crees así, trata de romperlos para que aparezcas publicado en la próxima edición de Club Nintendo.

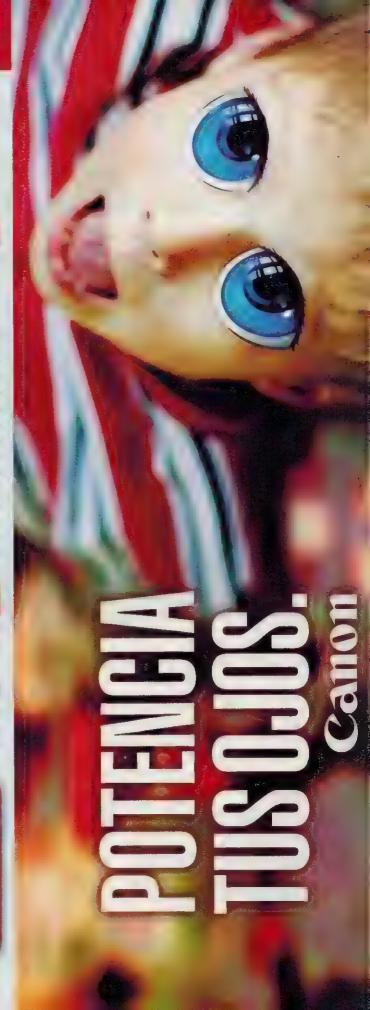
Pista	Best Time	Best Lap
Figure-8 Circuit	1:19:574	0:26:389
Yoshi Falls	0:51:220	0:16:842
Luigi's Mansion	1:43:171	0:33:608
Mario Circuit (DS)	1:37:230	0:31:566
Bowser Castle (DS)	2:06:789	0:41:910
SNES Mario Circuit 1	0:42:072	0:13:466
SNES Peach Circuit	1:00:694	0:20:067
GCN Luigi Circuit	1:19:764	0:26:162
SNES Donut Plains 1	1:00:190	0:19:767
SNES Koopa Beach 2	0:46:809	0:15:316
N64 Choco Mountain	1:59:778	0:39:674
SNES Choco Island 2	0:57:277	0:17:733
N64 Banshee Boardwalk	1:57:166	0:38:674
GCN Yoshi Circuit	1:34:543	0:31:332

Super Mario 64 DS

La popularidad de los minijuegos de Super Mario 64 DS sigue en aumento y en esta ocasión es Sergio Rangel Jiménez, del Estado de México, quien nos envia sus mejores puntuaciones. Échales un ojo y júzgalas por ti mismo.

Evento	Puntuación	
Wanted	2028	
Slots Shot	61900	
Shell Smash	. 60630	
Pair-A-Gone and On	1164	

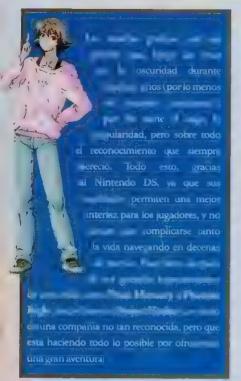
Recuerda que para hacer válido un Reto debes enviarnos una carta en donde indiques tus puntuaciones, tiempos, etc., además de un video VHS o fotografía (no aceptamos nada vía email), en donde se aprecie lo estipulado en cada Reto, a nuestras oficinas: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga #2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, CP 01210, México, DF iSólo así demostrarás que eres el mejor jugador!



Project Hacker

NINTENDODS.

Red Entertainment





Un gran talento

Dentro de la historia del juego, tomamos el papel de Satoru Amatsubo (probablemente estos nombres cambien en la versión final), un joven estudiante que, al igual que muchos de nosotros, dedica su tiempo libre a estar en la computadora, explorando todo lo que ofrece el Internet. Conforme pasa el tiempo, su experiencia se vuelve tanta,



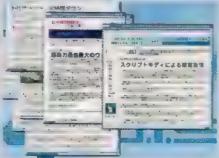
que se convierte en un hacker, y para probar su habilidad, intenta infiltrarse en el sistema de seguridad de una organización del gobierno, y justo aquí es donde comienza la verdadera trama.

Al detectarte en el sistema, más que querer sacarte de él, te hacen parte de ellos, ya que tus aptitudes son justo lo que necesitan para detener al verdadero problema que tienen: los crackers, que son personas que pueden cambiar la estructura de cualquier programa, pudiendo de esta manera alterar el orden de la ciudad. Para cumplir con tu misión, no vas a estar solo, ya que contarás con la ayuda de una linda chica de nombre Rina Kokubo, quien será algo así como la enfermera que te auxilia en Trauma Center; así que siempre procura poner atención a lo que te dice.

Agudiza tu mente

El gameplay es obviamente a través de imágenes fijas; en cada una de las dos pantallas del NDS se nos mostrarán diferentes perspectivas de la misma escena, para que así tengamos una mejor idea de la situación. Con el Stylus tendremos que tocar todo lo que veamos sospechoso, ya que en cualquier lugar puede estar una pista que nos ayude a encontrar lo que deseamos. A veces estaremos delante de un monitor de PC, y tendremos que explorar cada uno de los archivos que contenga, usando las claves que previamente hayamos encontrado, pero también debes usar tu instinto para saber qué teclear y en qué momento hacerlo.





Usa tu ingenio para resolver el misterio.

Formateando...

Este juego promete bastante; para empezar, la idea es sumamente original, ya que es una temática muy rara de ver en un videojuego, y lo mejor de todo es que está siendo muy bien desarrollada, para que no se vuelva tedioso tener que estar usando passwords a cada instante. El estilo gráfico es muy anime japonés, con una gran calidad, lo que le agrega un toque de emoción único, al igual que la música, que, sin ser de lo mejor, le queda como anillo al dedo. Su fecha de salida está aún por definirse, pero si todo sale bien, podríamos tenerlo por aquí antes de que termine el año.





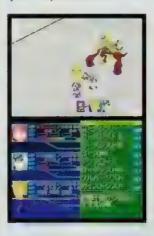
La intriga estará presente durante la historia.

that bear III per 1 erimos a Esta siendo desarrollado por Monolith Software por lo que no creemos que vaya gun prob en cuanto a la adaptación de la franquicia; al contra es un hecho que se vara revitalizada per las innovaciones que el vister storgarle, princip imente er

Un brillo diferente

Según se ha comentado, han hecho ligeros cambios en el argumento para que éste sea más digerible, pero obvio que no puede variar mucho, ya que se alteraría bastante el trasfondo. En cuanto a los cinemas que abundaban en las versiones originales, no se han retirado del título por completo, pero sí han sufrido algunas modificaciones, como el hecho de que duran menos tiempo, o que no salen tan seguido; incluso, en ciertos momentos sólo aparecerán imágenes fijas para ilustrar, más o menos como en su momento pasó en Killer Instinct con las poses de victoria.

En la pantalla superior del sistema podremos mover a nuestros personajes por todos los escenarios, mientras que en la inferior se nos van a mostrar diferentes estatus, para que tomemos mejores decisiones; además, existirá un menú mediante el cual podremos cambiar varias opciones "sobre la marcha", lo que agiliza bastante el ritmo del juego. Pero no creas que solamente en eso vas a ocupar el Sylus, ya que también será necesario en varios minijuegos que se han incluido en la aventura, y que la mayoría de las veces encontrarás dentro de algún calabozo.







Los personajes están muy bien detallados.

Conociendo el pasado

En un inicio, se manejó la posibilidad de que este juego tendría una historia original, pero ahora se ha confirmado que será una especie de remake de los dos primeros capítulos de la serie. Nos hubiera gustado ver una temática totalmente nueva, pero pensándolo bien, al hacerlo de esta forma nos da la posibilidad de que nos adentremos en su universo de una mejor manera, sin mencionar que da pauta a secuelas, pero bueno, esto ya es sólo especulación nuestra. El hecho de que se incluyeran dos juegos en una sola tarjeta se debe a que ambos comparten historia, y necesitas terminarlos para poder comprenderla v así aclarar todas las dudas.



Decide tu camino

Pasando a lo que son las batallas, son parecidas a juegos como Fire Emblem, donde utilizas un tablero para desplazarte. Tú tienes tres lineas para ubicar a tu equipo, al igual que tu contrincante; obviamente todo es por turnos, por lo que al mismo tiempo que piensas en el movimiento que vas a hacer, debes tomar en cuenta lo que tu rival intentará. Ya una vez ubicado en el área de batalla, debes elegir qué ataque realizarás y a cuál de tus enemigos; recuerda que los hechos con armas son mejores, aunque limitados, por lo que es sumamente necesario que los combines con los embates normales. Xenosaga debutará con el pie derecho en el NDS; esperemos que no retrase su salida y lo veamos en diciembre.



Nintendo



Un gran secreto

Como no podía ser de otra forma, desde que inicias tu aventura, el misterio se hace presente a cada instante. Tú representas a Kyle Hyde, que en su pasado fue un gran policía, pero en el año que todo comienza, 1976, dispara a una persona desconocida luego de que alguien le llama de manera por demás extraña. A partir de ese momento su vida nunca volverá a ser la misma, y prácticamente toda las noches sueña con una mujer de nombre Milla. Pasan tres largos años, y una noche le avisan que



han recibido una llamada de uno de sus ex compañeros que creian perdido desde hace mucho tiempo, por lo que, sin pensarlo dos veces, se decide a investigar si aún se encuentra con vida.

Sus contactos lo llevan al Hotel Dusk, a la habitación 215, donde todo parece normal; pero después de indagar un poco, descubre que dicho cuarto tiene una cualidad especial: puede conceder un deseo a quien lo habite, pero lo mejor de todo sucede cuando... bueno, mejor espera a que salga el juego y descúbrelo tú mismo. Como puedes notarlo, la historia es muy interesante, quizá un poco enredada, pero al igual que en Trace Memory, no podrás dejarla, ya que cada cinco pasos que des, te vas a sorprender con algún giro en la temática.





Recorre cada piso

Para recolectar pistas, tienes que explorar cada piso y cuarto del hotel en cuestión, y como es costumbre, deberás hablar con todas las personas que aparezcan para que te ayuden en tu misión; a algunas de ellas no las volverás a ver, pero otras jugarán un papel importante en el desarrollo de la historia, así que ponte muy atento a todo lo que te digan. Otro aspecto importante es que para jugar Hotel Dusk, necesitas girar tu NDS como si fuera un cuaderno; en la pantalla de la izquierda verás imágenes del lugar en donde te encuentres, y en la derecha, una especie de plano del lugar, donde con el Stylus podrás inspeccionar mejor cada objeto que ahí se encuentre.



Abre tu mente

Los acertijos que vas a tener que resolver son más complejos que los de Trace Memory, y ahora su resolución no se logra con objetos que acabes de encontrar, sino que realmente tienes que pensarle, porque puede ocurrir que cargues algo y no lo utilices sino hasta mucho después. Por lo que sabemos hasta ahora, estamos esperando con ansias este título, que demuestra que una buena historia no requiere de gráficos ultrarrealistas para ser buena o absorbente.





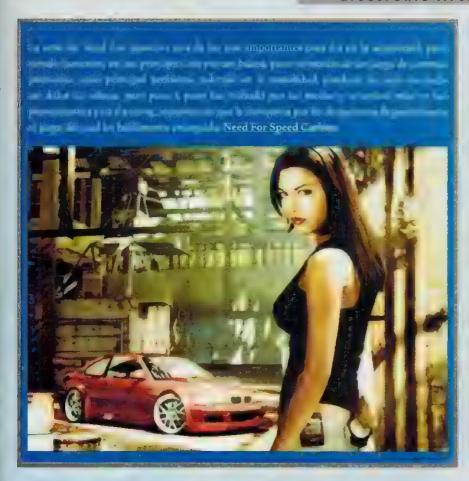




Need For Speed Carbon



Electronic Arts



Corre por prestigio

En este Need For Speed empiezas siendo un corredor callejero con un auto no tan bueno, y tu deber será convertirte en el mejor de la ciudad. Para lograr esto, sólo debes hacer una cosa: Iganar! En la medida en que vayas familiarizándote con tu vehículo, entra a todas las carreras que puedas, ya que mientras salgas victorioso, obtendrás dinero y puntos, que tienes que usar para mejorar todos los aspectos de tu coche, con lo que lógicamente tienes mejores oportunidades para dejar mordiendo el polvo a tus rivales.





Los detalles hacen al ganador

Uno de los aspectos que destacaron en la serie Underground fue el tuning, y en esta nueva versión no podía quedar fuera; pero lo mejor es que se ha mejorado bastante, permitiéndote cambiar hasta el último detalle de tu auto; esto en verdad que es más que una simple opción, y podrás pasarte horas enteras eligiendo los accesorios que cambiarás. Los gráficos también han sido mejorados, y se nota sobre todo en la definición de los detalles durante las carreras; por ejemplo, ya no se verán borrosos como pasaba antes, y los efectos de luz están mucho mejor logrados.









El gran reto

Toda la gloria y fama que adquieras no serán nada más para presumir; tendrás que demostrar que no fue obra de la casualidad, y para eso, qué mejor que una carrerita en uno de los lugares más peligrosos que puedan existir: el Cañón Carbon. Cuando tengas los puntos suficientes (y el valor), debes dirigirte hacia este lugar, donde en la competencia no sólo está en juego el honor, sino también tu vida, ya que cualquier movimiento en falso hará que termines en el fondo del Cañón. Este cambio en la estructura que se había presentado en anteriores capítulos, ha ocasionado que la emoción aumente bastante, quitando la monotonía que aparecía a menudo.



Bandera a cuadros

Para nosotros, Need For Speed Carbon es más que una secuela; es una evolución de la franquicia, la cual necesitaba desde hacía tiempo, y qué mejor tiempo que presentarla ahora, justo cuando está por iniciar la siguiente generación de consolas, la que, estamos seguros, continuará con su camino ascendente. Si te gustan las carreras que tengan un plus, y que no sólo sea llegar a la meta apretando un botón, NFSC es para ti... te hará sentir lo que es verdadera velocidad.



l auge de las películas de animación se ha visto en aumento gracias a que las nuevas tecnologías le permiten a las compañías realizar 🖊 impresionantes efectos visuales y generar texturas que se apegan cada

día más a la realidad. Lo vimos con Shrek y recientemente en Monster House y ahora en Open Season, una divertida cinta que está enfocada a los niños, pero que todos por igual -sin importar la edad- disfrutaremos en todo momento.







Open Season, o "Amigos Salvajes" como se le conoce en México, es la primera cinta animada por parte de Sony Pictures Animation y narra las aventuras de Boog (Lawrence), un oso pardo que ha pasado toda su vida habitando en la comodidad de la cochera de Beth, la guardabosques del parque de Timberline; su feroz naturaleza se ha visto aplacada ya que ahora no tiene mayor preocupación que disfrutar de la vida tan fácil como Baloo, pero su mundo de ensueño dará un giro de 180 grados cuando se encuentre con Elliot (Kutcher), un simpático -y parlanchin- ciervo a quien Boog rescata del salvaje cazador conocido como Shaw, quien en su locura, piensa que los animales de Timberline están conspirando contra los humanos.

La amistad y trabajo en equipo serán la clave del éxito en esta aventura Para fortuna o desgracia de **Boog, Ellio**t se siente tan agradecido ante el enorme oso pardo, que desde ahora se quedará

junto a él para liberarlo de su "cautiverio" y llevarlo a un mundo totalmente nuevo; pero ya en la naturaleza, Boog comienza a sentir sus instintos naturales, saliéndose de control y terminando en su reintegración a su hábitat original... lo peor de todo es que faltan tres días para que inicie la temporada de cacería. Ahora nuestros intrépidos personajes tratarán de regresar a la comodidad de Timberline, iniciando así una divertida travesía que los llevará a luchar contra feroces cazadores y otros retos que encontrarán en su camino. La pelicula se estrenará a mediados de este mes y cuenta con una gran carga de humor y detalles que te recordarán que la amistad es una de las mejores cualidades que puede surgir en todo momento; las voces de los personajes principales en español corren por cuenta de Rayli y Jaime Camil.







La cinta esta dirigida por tres grande in thios qui in errade involucrados en excelentes trabajos en El Rey Leon, Monsters Inc., Hormiguitas y otros ir is

Vive la película, interactúa en el videojuegol

an esta ocasión, la adaptación a vadeojuego de eran los encargados de revivir de forma interactiva ina Tortugas Ninja en un videojuego basado en e proxima película animada de nombre TMNI) ranoportandore di forma hel a la coloridor las acciones de Boog y Elliot, quienes usaras odas sus habilidades y armamento naturai como me a videojuego mera lo mas apegado posible ista melicula, de equipo de desarrollo de Ubisto. Monneal estano cabajando de cerca con Sony alle estration de filme sa como otras santa. ada det juego 1731 diferencia de mucho. Liputos aqui tenaras que empleat a ambos no podrá cristar, por 📕 que deberá cargar a Hilioty tigo similar a bomo se the visto en titules come Phunderbirds o Banjo Kazooic







Explora los peligros de lo salvaje en tu búsqueda por regresor a casa

terrenos de Timberline, has Plás peligrosas rutas repletas de unadores y otros peligros. Visualmente no rendra:





Prepara una bola de nieve gigante, baja por los rapidos en una habitación flotante, viaja a toda velocidad en una alocada carrera de carretillas en la mina y vive aventuras disparatadas, mientras Boog descubre cómo dejar de ser "normal" y convertirse en un "animal".





La habilidad de Boog para arrojar objetos te será muy útil a lo largo del juego, ya sea para impulsar a Elliot para resolver algunos acertijos o para aventar animales a tus enemigos.

Al mero estilo de Rambo, podrás instalar u. ... marte de transpos un enterentes puntos dell'in centuro para cius tim ca redorna de reministra de la las presas.

Un vioja coo il puede aprender trucos nierros

AR THE PROPERTY OF THE PROPERT

tratară del ripico jurgo lineal, sino





Joseph nos hi carrier tado que también habrá una version dedicada a la nueva consola de Nintendo Wir, aprovechando las cuit er rettens únicas en d platafornia

Reune a tus cuates para aumentar la diversión

the second series of the secon







Rankings

Master:

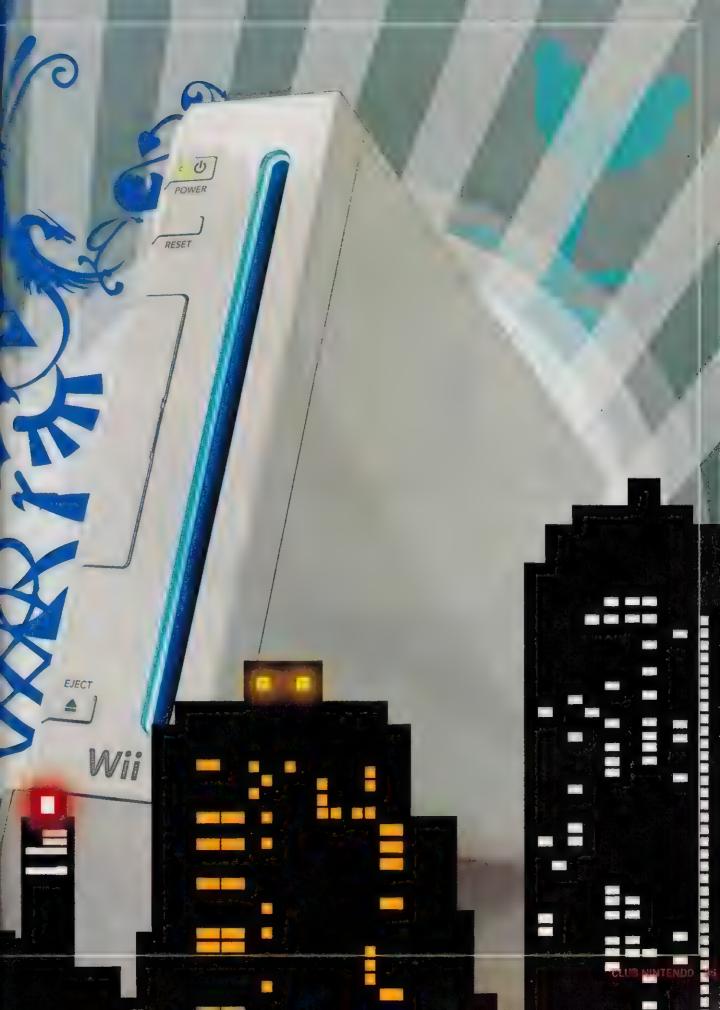
7.0

Panteón:

ki obta de Kare, pero es un buen i juepo donde debes interactuar con









Como un hecho diferente a lo acostumbrado, Nintendo citó a la prensa en "la ciudad que nunca duerme". Por lo general las presentaciones o Gamers Summit se llevan a cabo en Seattle o en las mismas oficinas de Nintendo en Redmond, Washington. El motivo era lo suficientemente importante como para hacer más ruido de lo acostumbrado: el anuncio del precio y fecha de salida, entre otras cosas, estaban por ser revelados.



Desde temprano los medios se dieron cita en los Estudios Pier 59 en la ciudad de Nueva York

El lugar está ubicado en Manhattan, cerca del corazón de La Gran Manzana, Allí, medios de todo Norteamérica, incluyendo Canadá, así como de Latinoamérica, nos dimos cita para llevar a nuestros lugares toda la información que surgiera. Así bien llegamos temprano a la cita y tomamos nuestro lugar en el Estudio C de este gran complejo. Con un escenario sencillo pero llamativo, Nintendo estaba listo para dar las buenas nuevas. Perry Kaplan fue la encargada de darnos la bienvenida; ella ya tiene mucho tiempo trabajando para Nintendo y ahora está en el área de Mercadotecnia. A continuación subió nuestro amigo Reggie Fils-Aime (presidente de Nintendo of America), quien también agradeció a los presentes y los motivo a pasársela bien, ya que las noticias estaban por venir.



Reggie comenzó hablando de la visión de Nintendo, de reafirmar que lo que busca esta marca es atraer a más videojugadores con el lema "Que Wii llegue a las masas". ¿Pero cómo lograrlo? Siguiendo el camino que tiene el Nintendo DS, creando títulos que faciliten el juego para el común de las personas. La meta es expandir el gusto por los videojuegos. Son cuatro las claves que llevan a la empresa a conseguirlo: 1) El Nintendo DS, que realmente expande el gusto por los videojuegos, te lleva a disfrutar de nuevos horizontes de entretenimiento. 2) Títulos de la linea Touch Generations como Nintendogs, Brain Age, Big Brain Academy y una amplia gama de opciones diferentes para divertirse. Los juegos típicos que nos transportan del mundo real a uno fantástico están ahí. Pero esta nueva generación de videojuegos nos lleva a hacer cosas diferentes: desde criar a una mascota hasta pulir nuestra actividad mental con Brain Age. El Nintendo DS complementa tu vida en lugar de reemplazarla. 3) Nintendo Wi-Fi Connection es otro punto importante; hasta ahora se han registrado más de dos millones de usuarios para dicho sistema... así de sencillo, y con una ventaia: les gratis! 4) En estos meses, pero en el año pasado, mostramos el control remoto, y la reacción a una nueva manera de juego fue impresionante. Hoy explicaremos nuestros planes, pero no solamente en cuanto a la interfaz, sino que también hablaremos de las demás aplicaciones que tendrá el Wii.

Para el 19 de noviembre estará a la venta el sistema en toda América, como se hiciera con el Nintendo DS. Ese día, 25,000 puntos de venta estarán cubiertos en toda el área, teniendo como precio suderido \$249 99 dólares, con un mismo costo, configuración y color (el tono blanco que vemos en el Nintendo DS Lite), lo cual permite maximizar el volumen en el área evitando la escasez del producto. La meta a nivel mundial de distribución del Wij es de cuatro millones de consolas en un período de 44 días entre el lanzamiento y la navidad. Se trata de un punto crítico para la empresa, ya que se pretende que el Wii liegue a las masas, acompañado de la mayor cantidad de software posible. Ahora bien, ¿qué habrá dentro de la caja? Cuando desempaquetes tu flamante Wii, obtendrás el hardware, los cables, la barra de sensor y todo lo que se necesita para iniciar el sistema, un Wii Remote y un Nunchuck, todo esto con un solo mensaje: una vez que lo juegues lo entenderás. Hoy es el día para jugar; hay 40 sistemas con más de 24 títulos diferentes; algunos cambian bastante a lo visto en el E3, otros ni siguiera estaban ahí; por tal motivo conoceremos un título totalmente nuevo Wii Bowling.







Toño Rodríguez se clavó con Metroid Prime Corruption. Lástima que su fecha de salida es en el 2007.

Zelda fue el más concurrido. ¡Ya cada vez falta menos para el lanzamiento de Wii y este título!

Pero las sorpresas aún no concluyen: el sistema vendrá con un disco con cinco juegos de Wii Sports. Desde Super Mario World en el Super Nintendo no se hacía esto, por lo cual con ello se quiere mostrar que no solamente se está innovando en la industria, sino que también se quiere dar un mayor valor al producto, complementado con el lanzamiento del juego The Legend of Zelda: Twilight Princess, que estará disponible en la misma fecha que la consola. Otro título de lanzamiento es Exite Truck, donde nuestro control será el volante que conduzca la camioneta.

Además será la primera vez que Nintendo venda un juego de Zelda en el lanzamiento de alguna de sus consolas. Una obra maestra, como lo describió el presidente de Nintendo, Satoru Iwata. Pero no todo queda en Nintendo: compañías como Activision, Electronic Arts, Ubisoft y muchas más son parte de esta nueva generación. Frases de directivos de estas compañías muestran el interés en el desarrollo hacia esta consola:



Entre los juegos presentados estaba el muy mencionado Mario Strikers Charged

Las mejores compañías hablan respecto al Wii

"Creo que el Wii atraerá a jugadores nuevos y casuales ai mundo del entretenimiento interactivo. Es un sistema divertido, fácil y económico que se convertirá en un puente para jugar de las principales audiencias. En el EA estamos poniendo más apoyo hacia el Wii que en cualquier otra consola de Nintendo desde el lanzamiento del SNES".

Larry Probst, presidente y CEO de Electronic Arts

"El Wil está cambiando la interacción de la audiencia, abriendo una nueva experiencia que nunca antes había sido posible en los videojuegos. Con el instinto del control remoto, Nintendo está avanzando en la experiencia de juego hacia un mayor número de jugadores. Activision está emocionado sobre el lanzamiento del Wil y las oportunidades que ofrece. Así que planeamos tener cinco títulos para el día del lanzamiento. Tenemos más recursos de desarrollo dedicados al Wil que para otra consola de Nintendo. El Wil tendrá un profundo impacto en el tamaño, crecimiento y oportunidades en general para el mercado del videojuego '

Robert Kotick, presidente y CEO de Activision, Inc.

"El sistema de control del Wii abre unas áreas inexploradas para que nuestro equipo de talento innove al crear juegos. Es vigorizante para nosotros. Creemos que ayudará a crear un nuevo nivel de interés en los videojuegos y atraerá a más jugadores del mundo".

Laurent DeToc, presidente de Ubisoft of North America.

"La estrategia de Nintendo es expandir el mercado. Estamos emocionados".

David Pierce, presidente y CEO de Atari, Inc.

"La visión de Nintendo se alinea perfectamente con nuestra estrategia para ampliar nuestro portafolio, al permitirnos crear nuevos géneros que tienen una fuerte apariencia global".

Shinichi Suzuki, presidente de Atlus U.S.A., Inc.

"Los videojuegos se han convertido en un fenómeno como nunca antes, con virtualmente todos los miembros de la familia jugando diferentes títuios en la sala. La estrategia de Nintendo de un juego fácil y mercadotecnia de precio masivo está perfectamente alineada con Disney".

Graham Hopper, vicepresidente senior y grente general de Buena Vista Games.

"Para que nuestra industria continúe creciendo, tenemos que pensar sobre los juegos y una forma diferente de usarlos. Es exactamente lo que está haciendo Nintendo".

Geoff Mulligan, \COO de Konami Digital Entertainment, Inc.

"Para los editores establecidos, la consola virtual es una tremenda oportunidad para extender nuestras marcas clásicas. Nadle imaginó a un buen libro como obsoleto, ¿entonces por qué los videojuegos no podrían vivir para siempre también?".

Naoya Tsurumi, CEO de Sega of America.

"Con el incremento de costos tanto para los desarrolladores como para los consumidores al comprar una consola nueva, aplaudimos a Nintendo por su forma de conducirse para extender los juegos a las masas, y nosotros apoyaremos por completo tal acercamiento".

Brian Farrell, presidente y CEO de THQ, Inc.



Bastantes juegos fueron los exhibidos por Nintendo en esta presentación.



Wario Ware es toda una locura. Sin dudas un juego que aprovecha de manera sensacional control del Wii.

El precio de los juegos rondará entre los \$49.99 dólares con una gran librería de títulos, pero eso no es todo: a continuación veremos Wii Channels, Ahora todos podrán disfrutar no nada más de una consola virtual, sino también de una manera distinta de tener una consola casera. Al igual que con el Nintendo DS, la forma de interactuar con el sistema será de una forma sencilla v atractiva.

Títulos de sistemas anteriores estarán en la consola; la tarjeta Wii Points permitirá hacer las descargas a través del Wii Shop Channel (esta tarjeta costará 20 dólares). ¿Pero cómo enfrentar el reto para que más personas se acerquen al sistema? Haciendo que Wii Channels sea un centro de entretenimiento accesible a cualquier individuo. En el momento en que la consola está conectada al televisor en modo standby, las funciones de la misma estarán trabajando. El menú de Wii Channels será la pantalla principal en la cual se podrán comprar y descargar juegos de NES, SNES y N64 -una libreria de 20 años atrás-. Para el lanzamiento habrá 30 títulos que se podrán descargar, aunque claro que esta cantidad irá creciendo conforme pase el tiempo.

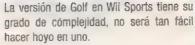
Pero lo más llamativo para los no fans a los videojuegos es que habrá aplicaciones que no tienen nada que ver con jugar, pero que garantizarán un buen rato de diversión. Ver fotografias en el Photo Channel, videos, manipular estas imágenes, en fin, muchas cosas que podremos hacer en el menú Wii Channels. Los mensajes escritos son una opción más; también podremos compartir imágenes con nuestros amigos. Pero esto no se limita a usuarios de Wii, ya que los poseedores de una PC recibirán

estos mensajes también. El navegador Opera nos permitirá buscar cosas y visitar páginas web, todo esto de una manera fácil de usar para cada miembro de la familia. La meta es satisfacer a los videojugadores con nuevos conceptos y mantener a los recién llegados, pero lo más importante es atraer a más gente para expandir la comunidad.

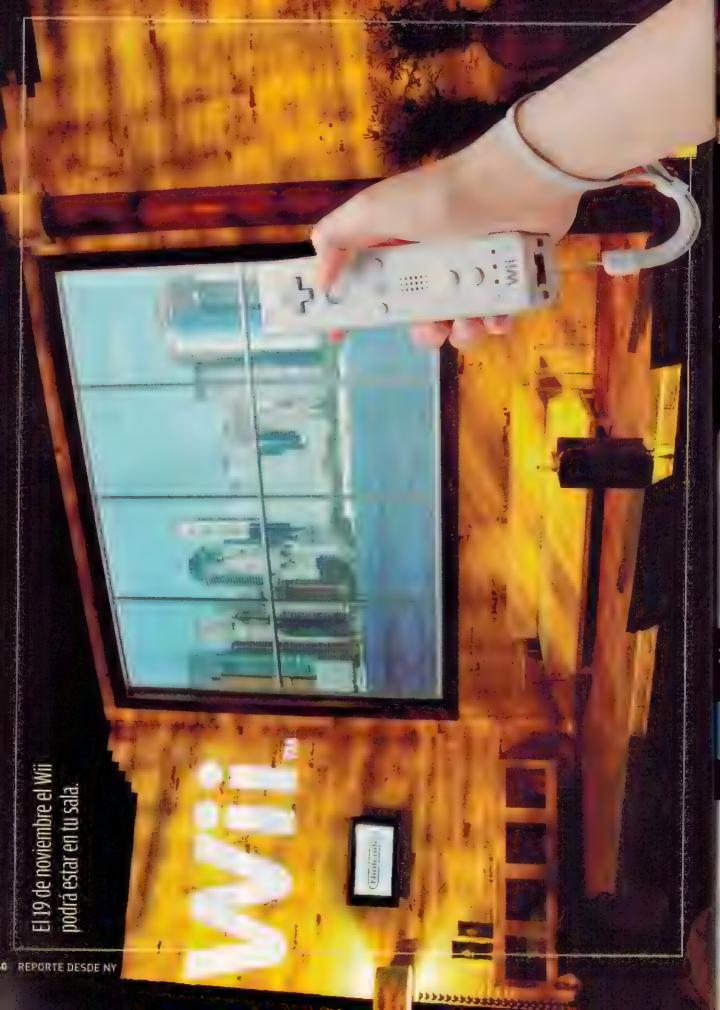
Por ello aquí está la propuesta del Wii. 1) Una manera revolucionaria de jugar videojuegos. 2) Ofrecer contenido con legado. 3) La combinación más grande de software en el lanzamiento. 4) El único sistema de canales que actúa de manera práctica para los nuevos consumidores. 5) Un precio acorde y accesible. A decir de Reggie, nunca ha habido una propuesta que concuerde de tal manera con la industria del entretenimiento.



Todo parece indicar que el juego de Box será el preferido de muchos por su manera tan real de jugar.









NINTENDODS.

www.NintendoWiFi.com







Seattle, Washington





Ve preparando tu monólogo y tus ítems, ya que tendrás la tarea de impresionar a todos los miembros de Club Nintendo. Pero no sólo podrás ganar el viaje todo pagado, ya que durante la visita a Nintendo de América, nuestros amigos del área de Latinoamérica en Nintendo le entregarán al "fan viajero" un Wii con un juego.







Nintendo, es esta tienda ubicada en el Centro Rockefeller de la ciudad de Nueva York. Aprovechando esta visita relámpago a la urbe de los rascacielos, nos lanzamos a conocer este local del cual mucho hemos hablado en ocasiones anteriores.



Dos pisos de Nintendo

Desde el exterior podemos apreciar va la magnitud de la tienda; sus juegos de luces la distinguen como algo especial. Las pantallas del piso superior muestran diversos videos. El logotipo de Pokémon nos atrae al interior. Un mundo de cosas interesantes se puede Imaginar desde afuera. Una vez adentro se reafirma lo pensado antes de ingresar: es un paraíso para los seguidores de la marca. Lo primero que apreciamos en una vitrina con un Mario y diferentes ediciones de Nintendo DS. Desde el clásico en color plata, pasando por las tres versiones de DS Lite, hasta los modelos más locos e inimaginables con pedrería incrustada. Una estación de juego de Nintendo DS nos invita a jugar en modo inalámbrico con los oponentes del otro lado; títulos y más títulos podemos ver desde cualquier punto de la tlenda.



En Nintendo World existe un área dedicada en su totalidad a Pokémon; juegos, cartas, videos, muñecos, peluches y más conforman la sección. En los monitores podemos ver algunos videos de la serie que nos hacen quedarnos ahí y perder la noción del tiempo. También podemos ver mesas para los torneos y un Pikachu que adorna el lugar; en fin, toda la parafernalia de Pokémon que podamos imaginar la tenemos en un mismo lugar.





¿Cuál me llevo?

Si alguna vez has tenido que decidir dentro de una tienda qué prenda es la que más te gusta, aquí no será nada comparado con el hecho de tener que elegir entre tantos modelos de **Nintendo World**. El espacio dedicado a la ropa es bastante grande. Si tienes planeado conocer esta tienda, mejor llévate una buena iana, ya que verás muchas cosas que querrás traer contigo. Las prendas de **Zelda** y **Mario** son las más variadas. Gorras, sudaderas y hasta boxers podemos encontrar a un buen precio.

Si no recibes el contenido que selicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nesotros te lo reponemos LOP roplinternacional 3 1130352 B. Y. O. B 1130465 Por Ti

Lo Más Movido

139902 Dale Don Dale

1139857 Dime Ven 1130507 Don

1130218 Gasolina 1130709 Hung Up

1131347 Lets Get It Started 1130502 Lo Que Paso, Paso

1130739 My Humps 1130332 NaNaNa(Dulce Niña) 1139874 Pásame La Botella 1139904 Reggaeton Latino

1130357 El Chacarrón 1131355 Shut Up

1131358 Sin Sin Sin 1131390 Tu Amor Por Siempre

Rock

1139590 American Idiot

1131340 Black Magic Woman 1131306 Build Me Up Buttercup

1139794 California Dreamin 1131327 Dreams

1131308 Hasta El Final 1136853 Hotel California 1135166 La Célula Que Explota

1131372 Life Wasted

1130215 Muriendo Lento 137367 Toxicity

131336 Aint No Other Man 130724 All About Us

133219 Angel 1130728 Because Of You

1139851 Caile 1139855 Crazy 1130835 Creep

1131341 Dont Lie 131371 From Paris To Berlin

1139860 Hips Don't Lie 131171 Oh Pretty Woman 133307 P.I.M.P

Television

133035 Batman 133130 Blue Moon

1139796 Chapel Of Love 1130608 El Tema Del Chavo Del 8 1130940 Ghostbusters

133037 La Pantera Rosa

1137171 Laughter in The Rain 1137171 Laughter in The Rain 1133128 Los Picapiedra 1133187 Los Simpsons 1139878 Save Me

1139907 Abeja Reina 1139889 Antes De Ver El Sol 1139852 Check On It

1130606 Chiquitita

131366 Dame Tu Amor 131365 De Contrabando 130627 Eres

1130448 Eres Divina

1133146 Feel 1139912 Frágil 1131309 I Don't Care

131311 La Copa De La Vida

30265 La Tortura 30779 MI Credo

130740 Noviembre Sin Ti 139917 Pachuco

30746 Recoslada En La Cama 1139895 Sall Away 1139675 Super Mario Bros. 1135427 This Love



*RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL. *GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS:

iye el 1 del principio de la clave por el número 2

lmägenes

Enviala Clave al Carriero de la compansión de la compansi



















181p, CSS4, CSS8, CSS8p, E1, E399, ES98, L6, L7, US

Polifónicos

Enviala CLAVE al 7 Control of the Section of the Control of the Section of the Sectio











Top Internacional

P1130724 All About Us P1130704 Axel F (Intro)

P1130728 Because Of You P1131327 Dreams P1130208 Hollday

P1130709 Hung Up P1131310 If I Were You P1135160 in The End

P1130747 Run It P1130393 Trick Me

Top Lattho

P113988 / Abrázame

P1130725 Amor A Medias P1131388 Duele El Amor P1130265 La Tortura P1130502 Lo Que Paso, Paso

P1130447 Loco Por TI P1130332 NaNaNa(Dulce Nifia)

P1130740 Noviembre Sin Ti P1139908 Sin Tu Amor

P1139899 Y No Se Que Paso

Infantil

P1133035 Balman P1130607 El Chapulin Colorado P1130608 El Tama Del Chavo Del 8 P1130353 Inspector Gadget

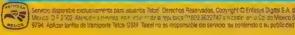
P1133037 La Pantera Rosa P1133128 Los Locos Adams

P1131285 Los Picapiedra

P1133187 Los Simpsons P1139657 Pacman

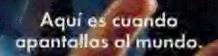
P1139675 Super Mario Bros.











las des pantollas a color son aun má brillantes, y la pantalle interior táctil proper una menera completamente pagar y cres dar les sugos



On Metroid Prime Hunters

Lighter. Brighter

MINTENDEDS.III

2004-2004 Nimenad. Diveloped by Mercyclo Same and system soci separately, inhendo com



:AVENTURAS DE OTRO MUNDO!



¿Quién quieres ser?

Para que te sientas como si estuvieras jugando en la caricatura, en The Grim Adventures tendrás una buena selección de personajes listos para entrar en acción como Billy, Mandy, Grim, Irwin, Hoss Delgado, Jack O' Lantern, Nergal Junior, Mogart, Eris, The Boogeyman, Nergal y otros más. Cada uno de los peleadores tiene movimientos y características de acuerdo con su personalidad; como siempre, te recomendamos jugar con todos un poco para que los conozcas y sepas cuáles son sus atributos, no sólo para elegir a tu personaje favorito, sino incluso para saber cómo enfrentar a los demás.









Dos modos, doble diversión

Básicamente el juego se divide en dos modos principales: el de historia y el de batalla. En el primero tendrás que ir pasando diversas misiones (45 en total) para lograr tus objetivos; lo mejor es que puedes invitar a un amigo a participar contigo en esta aventura de manera cooperativa, incrementando el replay value y sentimiento de compañerismo entre jugadores. Por otra parte, el modo de batalla es totalmente distinto; en él, cuatro personas podrán enfrentarse en los más disparatados escenarios para determinar de una forma muy divertida y emocionante quién es el mejor.



¿En dónde estay?

Todos los emocionantes enfrentamientos se llevan a cabo en diversos escenarios, ambientados acordes con ciertos lugares conocidos de la caricatura como Afterlife, Toadblatt's Coliseum, The Desert of Doom y Billy's House, entre muchos otros. Al principio puede parecerte que los escenarios están muy reducidos, pero cuando la acción se pone demasiado violenta, puedes pasar a otro escenario para continuar con las apocalipticas peleas, muy al estilo de Mortal Kombat Deception. Esta forma de jugar entre escenarios le da una perspectiva bastante dinámica al gameplay, pues no estás confinado a los límites de cada escenario; si eres lo suficientemente hábil, podrás traer a tus oponentes como muñecos de trapo, dándoles un doloroso paseo por cada lugar que abras.

- · Clasificación: Everyon
- · Caregoria: Aventara/p
- Salida: octubre 20



Se ve bien, se juega mejor

La clave para que un juego de este tipo sea exitoso es hacerlo con un gameplay sencillo de digerir, pero que tenga posibilidades de crear diversas estrategias y técnicas para no caer en lo repetitivo; un ejemplo de esto es el gran clásico Super Smash Brothers Melee, el cual es fácil de aprender, pero permitiendo crear jugadas sorprendentes de acuerdo con la habilidad de cada jugador. Básicamente tienes dos tipos de ataque: débil y fuerte, además del salto (el cual puede ser ejecutado dos veces). Si realizas un doble salto junto a una pared, tu personaje rebotará en ella. Adicionalmente, puedes agarrar las armas e ítems para usarlas durante los combates; éstas se encuentran dentro de los cofres de tesoro o en diversas partes de los escenarios. Para concluir con los movimientos, tenemos el Mojo Attack, el cual puedes ejecutar cuando llenas una barrita a lo largo del encuentro; con este poderoso movimiento podrás eliminar instantáneamente a los enemigos.



¡Todo se vale!

En The Grim Adventures of Billy and Mandy encontrarás una extensa variedad de armas para atacar a tus oponentes; ellas te dan la ventaja de tener un mejor

alcance, permitiéndote impactar a los demas sin tener que acercarte demasiado, pero obviamente no todas son mejores que los ataques normales. Los movimientos comunes pueden ejecutarse de manera consecutiva para lograr combos, pero sin lugar a dudas las armas te permitiran causar mas daño con menos movimientos. Pero no todo acaba en sólo golpe, golpe, arma, arma; los escenarios contienen una gran cantidad de elementos interactivos, los cuales pueden ser usados para dañar al oponente. Toda ventaja es buena, así que practica mucho y trata de aprender a usar cada cosa que tengas disponible a tu favor.





Muy divertido

De entrada puedes pensar que se trata de un juego más del montón desarrollado sólo para explotar la fama de una licencia, pero afortunadamente, éste no es el caso. Si te agrada reunirte con tus cuates o familiares los fines de semana a retar, The Grim Adventures of Billy and Mandy es una excelente opción para que liberen un poco de ese vapor acumulado durante toda la semana. Su cómodo y divertido gameplay, aunado a la emoción de los intensos combates, lo hacen sumamente recomendable, aun si no eres fan de esta entretenida serie de televisión.

RANKINGS



8.5 iberedi

La serie es bastante hueca, y en este case hidrony no perdiéla esescia. De primera imprintón te vas a dos cuenta da quees un título infantil, pero debido a su alto grado de acción ydiversión la padrás jugas em problemas na insportanda si yeastás entrado en años. Me agradó hastente la ambientación gráfico, similar a la vista en la caricatura; además, el heclado trace una historia griacipal o un modo multiplayer (hostacuetro jugadoses samultandos) la da una mayor ventajo entesus similares.

Master:

Entre la más divertido que una puede encontrar en caricaturas articulamente está sin diala Billy and Mandy. No puedo para de reir cada vez que los vee; le superrecomiendo que le deis una operturidad. Posendo al piego, me quitó basianto, ya que sunque en esencia es el mismo concepte que en Super Smish. Bros, de Mintendo, el pameplay que manejaran legra darte una identidad propia; si tuviera que destecar algo en perticular, serina, los escenarios, muy bien elaborados y con elementos que afecten directamente tu desempeño en los combates.

3

Panteon:

0.0

En incentables acusianes he visto como un juego puede tamper al encante de una película o serie de televisión; de manera que en cuanto supe de este titulo, tenío mis dudes, pues especialmente temía que fuera un don de SSBM. Este juego aprovecha muy bien los elementos que hemos llegado a querrer de los etrricultora, incorporandolos de manera magistral a esta divertida opción en donde se retoma el modo cooperativo y efrece una genial propuesta de combotes para cuotro jugadores; poo lo dudes y prepárate para pelears.

FIFA 07

Hace poco más de tres meses que el Mundial de Futbol terminó, pero la pasión que genera este hermoso deporte sigue viva en cada uno de los aficionados que tiene alrededor del planeta, reuniéndolos semana a semana en los estadios, donde no importando cuál sea el desempeño de su equipo favorito, siempre estarán ahi, alentándolo, contagiándolo de su sueño: el ganar la Copa, para juntos gritar a los cuatro vientos que son los mejores y que todo el esfuerzo valió la pena. La alegría y emoción que transmite el futbol es indescriptible, algo único, y si quieres recrearla las veces que quieras y en donde gustes, no tendrás mejor opción que FIFA 07 para Nintendo GameCube.

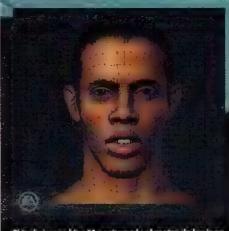
Nada se compara con la emoción de ser campeón. Sal a ganar cada partido!



Al entrar al área rival, no dudes mucho, la jugada más sencilla es la que mejores resultados te va a traer siempre; no te luzcas.



Ahora los defensas usan más el cuerpo que antes, dificultando tu accionar; para evitarlo trata de realizar los dribles.



El trabajo que hizo EA capturando el rostro de los jugadores, fue impresionante; para que te des una idea, aquí te mostramos las caras de Ronaldinho y Rooney; son idénticos a sus contrapartes de la realidad. Se cuido cada detalle, y como puedes notarlo, no hay un centimetro que no se haya reproducido con fidelidad, demostrando el compromiso de EA cun el público.



Un nuevo reto está a punto de comenzar

Como cada fin de año, EA Sports nos trae la sueva versión de su popular franquicia, FIFA. Si recuerdas, en los años del Super Nintendo y Nintendo 64, cada título no era más que una simple actualización del anterior; nunca se notaba realmente una mejora o progreso, por lo que los ISS de Konami se convirtieron sin ningún problema en los reves del género. Pero llegó el Nintendo GameCube y las cosas fueron distintas, ya que en EA se pusieron las pilas y desde el 2002 esta serie ha evolucionado año con año, hasta esta última edición, donde se han pulido los detalles que siempre han destacado como la movilidad, y se han mejorado otros como la física del balón, dando como resultado la mejor experiencia virtual de este gran deporte.



Deja tirado a tu rival

Prácticamente en cada edición se le mete mano a la forma en la que realizas las jugadas de habilidad como las fintas o los "sombreritos", y ahora no ha sido la excepción. Se siguen realizando con el Stick C, pero ahora son más intuitivas, por lo que no te vas a llevar una sorpresa como sucedía antes, que querías driblar a la derecha y tu jugador intentaba un túnel; y lo mejor de todo, son muy rápidas, lo que permite que puedas marcar varias seguidas, dando un verdadero "baile" a tus oponentes. Claro está que lo bien que estas jugadas salgan va a depender en gran medida de con qué jugador la estés haciendo, es decir, no es lo mismo que tengas al "Chelito" Delgado que a algún defensa.



La inteligencia artificial del portero ha sido corregida; ahora no saldrán tanto, sino sólo en jugadas que realmente lo ameriten.



Juega con la presión de tus rivales; ellos están en desventaja al no saber qué es lo que vas a realizar. Aprovéchalo al máximo.

Bien, ya que estamos hablando de los futbolistas, cabe mencionar que ya no sólo su aspecto físico será muy parecido al de los jugadores reales, sino que también lo va a ser su estilo de juego, y para esto, los desarrolladores han implementado las jugadas más vistosas de los jugadores más famosos de cada liga. Para que te quede más claro, Cuauhtémoc Blanco podrá hacer su famosa "Cuauhtemiña", Christiano Ronaldo su típico "bailoteo" y Ronaldinho jalará el balón en el último instante cuando recorte a un rival, tal cual pasa en la realidad; todo esto, además de volver más espectacular el juego, hace que realmente sientas que estás viendo un partido por televisión.

Lo más importante de todo esto, es que no se requiere de secuencias complicadas de control para marcarlas, no; simplemente bastará mover el Stick C en el momento adecuado y listo, podrás ver las jugadas en todo su explendor, pero eso si, no abuses de ellas, o tus contrarios se las van a aprender y ya no serán tan efectivas, ya que te volverás predecible en tus ofensivas.

i 🦛 Francisco "Kikin" Fonseca 🗥 kirili-eka kuruseen 🚾 📆

El jugador mexicano más carismático del momento. Francisco Fonseca, nos concedió una pequeña entrevista que a continuación te presentamos.

Kikin: Soy fan de los video;uegos, y por eso quiero agradecer a EA el haber sido portada de este juego. Me haiaga ser una portada; es algo que nunca imaginé.

Club Nintendo: ¿Qué sientès al estar en un videojuego?

Kikin: Para mí es aigo soñado, es maravilloso; la verdad nunca lo imaginé, pero me da mucho gusto, ya o e soy muy aficionado a los videojuegos. Juego per lo regular después de las concentraciones, unas tres horas diarias, y ahora lo seguiré haciendo pero conmigo en portada. CN: ¿Qué opinas de ser el abanderado de México en FIFA 07?

Kikin: Es un gran orgulio; ver las portadas con figuras como Ronaldinho, y ahora estar yo en la portada, es un gran compromiso y seguiré trabajando con honestidad, como siempre lo he hecho, para dejar una buena imagen, ya que es un compromiso con mi país, com su gente, con los niños.

CN: ¿Podrías comentarnos un poco de tu experiencia en el futbol de Portugal?

Kikín. He trabajado mucho para ser titular en el Benfica. Es fabuloso jugar con equi-

pos de talla internacional, más sabiendo que hay otros mexicanos como Rafael Márquez en el Barcelona, por ejemplo.

CN: ¿Cómo te sientes ahora que jugarás la Champions League?

Kikin: Es algo que me trene ilusionado, contento, y trato de disfrutario y aprovecharlo al máximo. Trataré de fracer lo mejor posible para representar con orgullo a México.

CN: ¿Cómo ves las oportunidades del Benfica en la Champions League? Kikín: Sé que va a ser muy complicado, pero el equipo tiene muchas posibilidades de avanzar y lograr algo interesante.





FIFA 07



Define como los grandes

Otra de las mejoras que encontramos en FIFA 07 es el sistema de disparos. Por alguna razón, en versiones pasadas, siempre que vamos a tirar, el balón sale con dirección hacia la portería; no importa cómo o desde dónde le peguemos, va a llevar trayectoria de gol. Esto no es nada real, por lo que ahora va a influir más si tomamos la pelota de media vuelta, o si hacemos contacto con la pierna izquierda o derecha; esto, además de permitir un juego más realista, te obliga a pensar más en cómo definir las jugadas, y es que en ocasiones es preferible un disparo débil pero colocado, a uno con potencia pero que salga desviado.

Esto de los disparos también lo vas a notar en las jugadas a balón parado, ya que ahora el *Stick C* servirá para darle "efecto" al balón para que libre la barrera de mapera fácil.



Conforme ganes partidos, podrás obtener extras como balones, siendo uno de los nuevos, el de la liga mexicana.



El nuevo sistema de tiro te permite colocar mejor la pelota, dando pauta a que se marquen goles más espectaculares.



TINA OF THE STATE OF THE STATE

CN: ¿Crees que el jugador mexicano puede ser titular en el futbol de Europa? Kikin: Siento que este es el parteaguas Se le debe tener confianza al jugador mexicano. Queremos que volteen a vernos, y claro que podemos ser titulares en cualquier equipo. El jugador mexicano tiene espíritu, corazón, y eso es algo muy importante; como me dicen en Portugal, tenemos "raza"

CN: ¿Cómo te has sentido en Portugal?; ¿qué tal el recibimiento de tus compañeros y el público?

Kikin: Todos me han tratado muy bien; en cuanto llegué me nicieron sentir muy bien; me nian hecho sentir como en casa desde el entrenador hasta mis compañeros; la gente es muy buena, al igual que la de México; me han recibido con mucho canño

CN: ¿Cómo aprovecharás tu estancia en México?

Kikin: Todo fue tan rápido que no pude despedirme de nadie; ahora tengo estos días para hacerlo. Me despediré de mi familia y de mis ex compañeros de Cruz Azul. Voy a disfrutar estos momentos, pero espero regresar con más ganas.

CN: ¿Qué nos dices de los entrenamientos en Portugal?

Kikín: ¡Al menos ya los entiendo! Son con mucha intensidad, al igual que en México; en ocasiones con doble sesión, con concentraciones similares; no hay ningún problema, ya que el futbol es universal.

CN: ¿Ha sido difícil acopiarse a un nuevo país?

Kikin: Si, son muchas cosas a las que no estás acostumbrado: la gente, la rutina diaria, nuevos compañeros, otra comida, lo bueno es que hasta ahora no tengo problemas con el idioria; aún no lo hablo, pero lo entiendo perfecto y ellos entiendom el español. Mis compañeros han hecho que mi acoplamiento sea muy bueno; me siento como en casa.

CN: ¿Qué ofrece el futbolista mexicano?

Kikin: Hacer todo, dar el 100%. El fut
bolista mexicano puede acopiarse como
profesional a cualquier tipo de futbol;
puede competir an cualquier parte del
mundo con honestidad y entrega.

CN: ¿Crees que esto puede ser un tramporin para la Liga de las Estrellas, la Española?

Kikin: Quiero dar lo mejor de mi con el Benfica y ya después las cosas serán de otra manera, Esperaremos a ver qué pasa, pero por ahora quiero ser campeón con mi equipo; las cosas flegarán en el momento indicado



En el podcast del contenido de nuestra edición de octubre podrás escuchar la entrevista con el Kikín Fonseca.

El Kikin lució muy emocionado por tener su imagen en la portada de FIFA 07. ¡Le deseamos suerte en Portugal!



Lleva a tu equipo a la cima

Los modos de juego principales no han sido modificados, por lo que contaremos con la opción de participar en torneos internacionales o locales, pero si prefieres, el juego te da la opción de editar tu propio certamen con los equipos que tú elijas. Donde si se notó una mejora es en el modo manager; aquí representas a un director técnico, y como tal, la presión de los medios y aficionados afectará tu rendimiento, por lo que debes ser muy bueno para soportar la tensión; pero eso sí, ahora las contrataciones son mucho más creíbles, no como en FIFA 2006, que no importando que ganaras todos los juegos, podías perder tu puesto... ahí La Volpe no hubiera durado ni un mes.

Nunca un juego de FIFA se había jugado tan bien, con tanta libertad, con el sentimiento de poder lograr cualquier jugada; es simplemente excepcional. no puedes dejarlo pasar por nada; el reto que ofrece te mantendrá ocupado bastante; no te aburrirás nunca, y si lo juegas con tus hermanos, vivirás momentos memorables. Este es el último FIFA que sale en la generación actual, por lo que a partir de 2008, esta franquicia tiene que ofrecernos algo aún mejor, y estamos seguros de que así será, pero por lo pronto pon a rodar el balón en tu cubo una vez más.



Los centros siempre serán una gran herramienta; intenta variarle y mandarlos de diferentes distancias para sorprender al rival.



Entrevista con Mario Valle, de EA México



Seguramente va sabes que Electronic Arts tiene una oficina en la ciudad de México. ¿Pero quién está a cargo? ¿Cómo se está trabajando? ¿Cuáles son los planes de EA en nuestro

Pepe y Toño se lanzaron a visitar las oficinas de Electronic Arts en Paseo de la Reforma, en la ciudad de México, esto como parte de la nueva temporada de Club Nintendo Para tus Oldos, en donde tenemos entrevistas con la gente relacionada con la industria dei videojuego. La cita fue con Mario Valle, un viejo amigo de Club Nintendo. El ahora funge como gerente de Mercadotecnia y Ventas en esta compañía, que recientemente abrió operaciones en México. Con Mario hemos tenido contacto desde la primera edición del EGS; él fue parte de la empresa que organiza este evento, así como os Latin Gamers

Pero dejemos que él mismo nos cuente su historia en la industria de los videojuegos en México y demos

Mario Valle: Muchos me conocerán por el Electronic Game Show; ahí estuve participando durante cuatro años También vengo del mundo editonal, los videojuegos son mi pasión y toda la tecnología en convergencia con el entretenimiento ha sido parte de mi desempeño desde que comencé. Ahora a grandes rasgos les comento que me desempeño como gerente de Mercadotecnia y Ventas en EA. Hemos abierto estas oficinas desde abril de este año y estoy muy entusiasmado por sequir siendo parte del desarrollo de esta industria, que en México está empujando durísimo. Hay muchas oportunidades en el mercado que EA está viendo; estamos bien establecidos en sueto mexicano y queremos hacer muchas cosas con los gamers y, por supuesto, con Club Nintendo.

CN: ¿Cómo ves el futuro de EA en

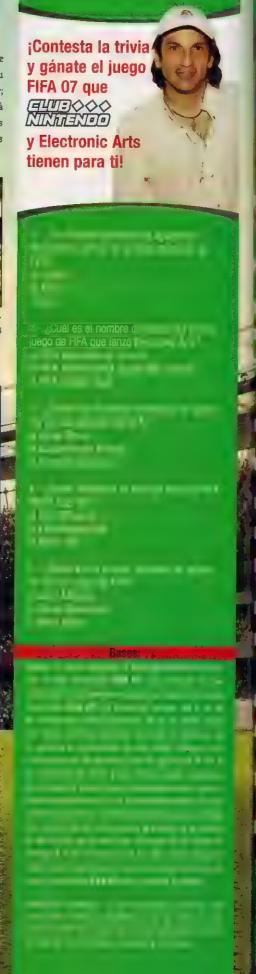
MV: Lo veo muy promisorio. El hecho de ver a diversas compañías haciendo inversiones interesantes, cada vez más publishers, más empresas interesadas aunque no tengan que ver directamente con videojuegos pero que desean llegarte a la gente del videojuego, es una muestra interesante del fenómeno que está sucediendo. Electronic Arts quiere estar aquí, hacer inversiones y tener la antena muy bien puesta para ver hacra dónde se tiene que mover. A

el gamer, por lo que debemos estar con nuestros productos cerca de ellos, tenemos que darlos a conocer con más anticipación, trabajar de la mano con los medios de comunicación como ustedes y con otros que tal vez no tengan que ver con videojuegos, para que la gente vaya familiarizándose con los productos Y por otro lado, un punto importante en donde vamos a dar muchas sorpresas en el corto plazo, es en el punto de venta. Es decir, vamos a tener una presencia padre y EA va a ser un jugador activo en el piso de venta. Ya lo îrâ viendo el lector de Club Nintendo; en un futuro cercano, si se dan una vuelta por alguna tienda donde encuentren videojuegos. verán sorpresas de EA de muchas

CN: ¿Cuál crees que sea el beneficio directo para los gamers con EA en México?

MV: Yo te hablaría de lo que estamos haciendo en este momento especificamente. Títulos como Madden 07, por ejemplo, con el cual estamos haciendo un torneo denominado Madden Chailenge de manera fuerte, en donde un gamer mexicano puede ganar \$100 000 dólares en efectivo. Y no nada más es ganarse ese dinero, sino que incluso podrían ir a Hawái a recibirlo. Así que ahí está por lo pronto un avance de lo que estamos haciendo. Ahora que si

pie a esta entrevista. grandes rasgos, lo que busca EA hablamos de FIFA 07 tenemos detaes elevar un poco la visibilidad en el lies exclusivos en Club Nintendo y Club Nintendo: Platicanos, ¿quién sorpresas como el tener actividades corto plazo en diversos mercados; es Mario Valle? por un tado está el consumidor final, en México con el Kikin Fonseca Si quieres saber más de esta entrevista, descarga el podcast # 2 de la nueva temporada de Club Nintendo Para tus Oídos y entérate de los otros temas que platicamos con Mario Valle, www.clubnintendomx.com/audio The pile work







envia la palabra INFO 2 deja un espacio

INFO ¿Qué peliculas hey an el cine de aventura? al 66366 IMFO ¿Quién se el suevo Director Técnico de la Selección

3 escribe tu progunta en cuestion

4 envia el mensaje al 66366



CEL UL AR

2212







COULTD MINE



288|11,7210,5140,7290,3120,8800,5100,7810,8800,6930,6910 619(||,3220,11,640E, QD 6101,35101,6020,3100,3890,9100,1 650,7280,8220,51491,3260,8220,81810,763101),G830,G815, 1888,385,560,600,5185,855,500)Ericeson 1630,7802,600



10073 jobo solitario silia...de miso 10073 jobo solitario silia...de miso 10121 subre tascr de as galaxias 10136 silbido poco chistoso 10100 gran de mado Se me hiel 10001 que le pissa el rabo el gatol 10002 (engo una vaca echera

10138 respiración a través de la méscara del lado

10229 mi

10036 que raro habien estas cosas, jennyit 10025 Este grito to dejará "halado

19025 - Sate grito 10 dejara . naledo 19088 T-Rex ruge en tu cui corazón 19139 escucha el latido de tu corazón 19138 res traviesa de niño maio 19136 temasales hosxaqueños, chiapanocos yucategos 19136 temasales hosxaqueños, chiapanocos yucategos 19138 temasales notagorios y una esta porte de mi madr 19138 temas hacasido, organios y una esta porte propertira de mi madr



CLARA ത്രാര്ളവും HOMBRE OTX







74727



71495

71556







71474

71470

74775







73001

73106



MELODIAS que + suegan

HIHEUS MA Euvia al 77172

TONOCN "cod.melodia" marca cel Ejem.: TONOCN 20869 nokia al 22122

Politónicos
Envia Pólico "cod. melodia" al 22122
Ejempio: Pólico 20869 al 22122

NOVEDADES

0190 Superman

2021) Titanic

1679 Jack Sparrow's Them

10562 Silbido Kill Bill 0206 Expediente X

1000 Super Herio Bro

digo 21,692 Resident Evil 2

cadigu-21704

Zelda game Henie

CLASICOS, REAGAETON Y DANCE

1317 Ella y yo Aventura y Den Omer 20529 Pobre diable Don Omar

1880 Control myself Li Cool & Jennier Lepe. 20043 Fleata Pagana Mago de Oz

971-Mar den'i II. 21 aki 955 Tu priscipe - Nos y Lanox con D. Yengu 955 Lane - Mare Enrique, Bunbury

20239 La lambada

21011 Love generationBob Sincials

tri & Friday I'm in love The cure

top LATINO + MEXICANO

1594 Feagil Allison

0778 Mi credo K-Paz de la Sierra 1390 Me voy Julieta Venegas

1595 Responde Diego

1528 Mujeres divinas Vicente Fere

1016 Para que regreses El chano de Sinalor

2577 II Úilíce Difia na ne na Kumbia King

10998 Tu de que vas Franco de vita

0596 Muriendo lento Moderatio y Balino

1409 Como duele Nocita

1386 Flores amarillas Floricienta

top LISTAS MUNDIALES

1073 High James Blunt

1986 Paring & Brook Oyed process of Grant Control of Co

0310 Crazy in love Beyonce

20981 My humps Black eyed peac 20812 Tripping Robbie Williams

20892 Hung up Madonna 20068 Windows

20068 Without me Eminum 20264 Dont Speak No Doubt





© TOMY / D3 Publisher 2006

COMMOPERA SER UN NAVA NO HA TERMINADO ACREES PODER LIEGAR AL FINADO



El éxito que ha tenido la serie de Naruto es sorprendente, pero lo resulta más el hecho de que en nuestro país y muchos otros de Latinoamérica donde no se transmite el anime de manera oficial, se haya convertido en todo un fenómeno; sin embargo, esto ayudó para que los juegos que han aparecido tanto para Game Boy Advance como Nintendo GameCube se vendieran muy bien, dando así a la compañía la suficiente confianza para que este mes salga al mercado Naruto: Clash of Ninja 2, secuela del título que apareciera en Cubo y del cual les vamos a platicar enseguida para que se den cuenta del porqué es una de las mejores opciones que tendrás este fin de año.

Todo es mejor en equipo

En el juego anterior, vimos el iniclo de la historia, es decir, cómo **Naruto** se convierte en ninja y conoce a su equipo, pero nada más; realmente no abarcaba una gran parte de la serie, pero en este segunda parte ocurre lo contrario; aquí se profundiza más en todas las actividades y retos que tienen que superar

Naruto, Sakura, Sasuke y Kakashi. Para que tengan una mejor idea, les podemos decir que son más o menos cincuenta os capítulos que se toman en cuenta para la realización de este juego, así que esta vez podremos apreciar una trama mucho más elaborada, y al mismo tiempo, una mejor evolución de los personajes.







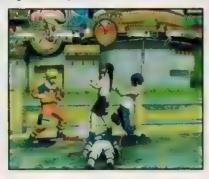
UNA RENIDA COMPETENCIA

aja mas habitual respecto al primer Clash of Nin-

ouar, (10 tomando en cuenta a les ocultos), y pues por ma ue uno li

La concentración hace al Hokage

El gameplay no ha sufrido mayores cambios, y se sigue manteniendo el uso de dos botones básicos, que son "A" y "B"; con el primero realizas ataques físicos, mientras que con el segundo lanzas algún objeto, que pueden ser estrellas o cuchillos, pero una vez que entra un golpe, "B" se transforma también en un botón para ataques, por lo que presionándoios de manera alternada se logran combos bastante largos. Si no has jugado el primer Clash of Ninja, tal vez te parezca que se carece de profundidad en los movimientos, pero no es así, ya que al igual que pasa en Smash Bros., si mueves el Pad en cualquier dirección al mismo tiempo que presionas algún botón, te da un ataque distinto, por lo que ya depende de tu Imaginación y habilidad lograr cosas espectaculares.



Como suele suceder, en los personajes que reaparecen no se han hecho grandes cambios, y la mayoría mantiene sus movimientos clásicos, pero aun así se han agregado o corregido detalles en los valores para que puedas enlazar más golpes sin problemas, y como ejemplo tenemos que ahora Naruto puede sacar un clon en combate para dar una patada en la que gira y eleva un poco al rival para que lo puedas rematar, otro peleador donde también se nota un cambio es Rock Lee, quien es el único que puede conectar dos especiales gracias a uno de sus movimientos, pero bueno, detalles como éstos los verás conforme tomes experiencia.

ELEVA TU ESPÍRITU

La barra de chakra se sigue manteniendo, y al igual que antes, está se llenara conforme más ataques realices; una vez que está al cien por ciento, puedes ejecutar un movimiento especial, que se hace presionando el botón "X"; esta técnica, mínimo le va a restar la mitad de energía a tu adversario, así que es recomendable que sólo la uses cuanto estés seguro de que va a entrer, porque en ocasiones por la presión o desesperación, la marcamos en momertos con de suco va a "rozar" al enemigo, dejándonos listos para un buen combo. Otra vere con barra es que si te están realizando un ataque, y tienes una buena cantidaco de chakra, puedes presionar "R", con lo que tu personaje hará una técnica de sustitución, dándote la oportunidad de iniciar una ofensiva con todas las ventajas.





Por otro lado, ya que tengas algo de práctica, puedes intentar los counters, que como su nombre lo indica, son para detener un golpe de tu adversario e inmediatamente conectar uno tú; esto se logra presionando atrás en el Pad más el botón "A" al mismo tiempo, algo así como si fuera el Parry en Capcom vs SNK 2, de GameCube; es muy recomendable aprender a marcarla, ya que no gasta chakra, y la puedes hacer las veces que quieras. Como puedes notar, el nivel técnico de las peleas es bueno, tiene todo lo que un buen juego del género debe tener, y sin temor a equivocarnos, podemos ubicarlo fácilmente dentro de los cinco mejores juegos de pelea para la consola.



SIGUE TU CAMINO



En cuanto a los modos de juego, encontramos el versus, donde obviamente podemos competir contra un amigo, el Arcade, y los insustituibles Time Artack y Survival, pero al que más mejoras le hicieron fue al modo de historia, para empezar, tenemos la duración, porque para terminarlo, tienes que vencer a 20 peleadores, y con cada uno de ellos te vas a ir enterando de la trama, debido a que antes de empezar cada combate, los personajes sostienen una conversación. En fin, todas las modalidades son muy buenas, pero hay una que resalta de las demás, y es la opción multiplayer.

Así es, no leiste mal ni es un error de imprenta; en Naruto: Clash of Ninja 2 pueden jugar cuatro personas al mismo tiempo dentro de las batallas. El estilo de juego es parecido a lo que era Power Stone de Arcadia, ya que aquí también te podrás desplazar en un entorno 3D, y aunque no lo creas, los escenarios son los mismos que vemos en el versus, sólo que te dan una perspectiva más alejada para que puedas estar al pendiente de lo que están haciendo tus adversarios. Para evitar confusiones, con el botón "Z" eliges al rival que vas a atacar, y tu personaje siempre estará enfocándolo hasta que cambies el target. Si el juego por si solo es superadictivo, con esta cualidad lo jugarás por días, y es que la cantidad de situaciones que se pueden crear son ilimitadas, imaginate que entre dos personas pueden "combear" a un mismo enemigo... pero bueno, eso ya depende del momento.





Todos Tenemos un Hêroe Dentro, iDesplértalo! Si crelas que el Nintendo GameCube ya había dado todo de si, estás equivocado. Nanuto: Clash of Ninja 2 es una extraordinaria opción para que sigas disfrutando de la consola. La primera parte es muy buena, pero la escasez de personajes le restaba puntos, aspecto que fue cubierto sobremanera en esta secuela; a eso agrégale que la movilidad ha sido mejorada. y da como resultado el mejor juego de Nhokages que puedas encontrar en cualquier consola, seas o no fan de Naruto. Este título debas conocerio; te garantizamos que te encantará.

RANKING

M MASTER

Estoy muy emocionado con la salida de este juego, y no sólo porque sea seguidor de la serie, también por que me encantan los juegos de pelea, y Naruto: Clash of Ninja 2 es un gran exponente del género. Puedes realizar combos de todos los estilos, desde simples hasta espectaculares, y lo mejor es que no necesitas mucha experiencia, con unos cuantos rounds tienes suficiente para competir contra quien sea, y es ésta la que considero su principal virtud. Si no has visto la serie, no te preocupes, aquí te reiatan la primera parte; debes jugarlo para descubrir tu camino de ninja... o mínimo

PANTEON

pasar un buen rato con los cuates.

65

La cantidad de personajes elegibles es buena (23 en total) y el modo de cuatro jugadores simultáneos le da un valor agregado al juego, pero aun así, sigo pensando que es una especie de **Tekken** para principiantes. El *gameplay* es muy sencillo y sólo se trata de combinar los movimientos y poderes para ganar; el desarrollar varias técnicas queda un poco atrofiado, pues básicamente todos los persona, es son iguales. Todo esto se pasa al tratarse del primer juego, pero una secuela debe ofrecer algo más que cantidad en lugar de calidad. Es uno de esos juegos sólo para fans.

CROW

La secuela de Naruto Clash of Ninja nos demuestra que a pesar de ser un gran título, no puedes limitarte a 10 personajes y pocos escenarios. Ahora se aumentó el número a 23 gladiadores, sin mencionar que podrás competir en batalla de cuatro jugadores. El punto negativo a mi parecer es que no se implementó un cambio gráfico y la galería de comandos sigue siendo automática, restando el reto que se había acostumbrado en los títulos de peleas. El gameplay sigue intacto respecto de su antecesor, así que podría considerar a éste como una expansión del primero, más que una secuela.

La cacería es ahora.



FIGURE HUNTELS

Mas cazadores de recompensas. Mas maneras de morir. ¿Eres el cazador o la presa? Metroid : Prime Hunters. Con Nintendo WiFi connection, modo multiplayer y mas mortal.



www.NintendoWiFi.com



blody Cosp. TM, and the Nintendo US Logo are trad

NINTENDEDS





Por Spot

ola, chavos, ¿cómo están? En esta ocasión les tengo un tema bastante divertido el cual espero les guste mucho; es acerca de las similitudes que tienen los personajes de los videojuegos con algunos del

séptimo arte. Seguramente han notado alguno de estos curiosos casos; a veces se trata de simples coincidencias, pero en otras son homenajes o "basados en", y en el peor de los casos, es falta de creatividad.

Vile/ Boba Fett

En la serie que se originó en el SNES, Mega Man X, el personaje Vile está basado en el legendario cazador de recompensas, Boba Fett. El detalle más notorio es obviamente el casco, además de que Vile en Japón se llama "Vava". Claro está que uno es un robot y el otro un humano con armadura, pero sigue habiendo una gran influencia, especialmente porque Vile prefiere trabajar solo (a pesar de estar bajo las órdenes de algún jefe).





Donkey Kong/King Kong

Donkey Kong está sin duda basado en el gran King Kong; ambos son gorilas, raptan a la bella chica y están en la cima de una estructura (de la cual caen también), sin contar lo obvio del nombre "Kong". Nintendo ganó el caso contra los Estudios Universal, porque los derechos de King Kong ya eran de dominio público para ese entonces.

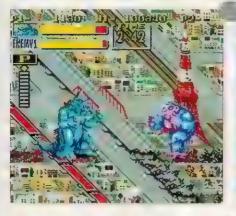






Geon/ Godzilla - Woo/ King Kong

El concepto de la cinta King Kong vs Godzilla (1962) ha sido parodiado, homenajeado y copiado en incontables ocasiones, siendo uno de los más obvios el juego King of the Monsters; en este título hay dos monstruos basados en los clásicos Godzilla y King Kong llamados Geon y Woo.





Bruce Lee/ Liu Kang, Fei Long

En esta ocasión, mencionamos primero al artista marcial más grande de todos los tiempos, Bruce Lee, quien ha inspirado la creación de incontables personajes de los videojuegos como Liu Kang (Mortal Kombat), Dragon (World Heroes), Fei Long (Street Fighter), los hermanos Lee (Double Dragon) e inclusive al Pokémon Hitmonlee, además de su propia personificación en varios juegos como Dragon: The Bruce Lee Story, para SNES.



Spinal/Esqueletos

En la cinta Jason and the Argonauts (1963) aparecen siete esqueletos reanimados que fueron la inspiración para el peleador de Killer Instinct, Spinal. Al igual que la mayoría de sus contrapartes filmicas, Spinal trae una espada y un escudo, además de ser guerreros con el único propósito de seguir su conciencia remanente de lo mejor que sabían hacer: ipelear! Como detalle extra, el nombre original de Spinal era Argo, el mismo del navío de Jason.

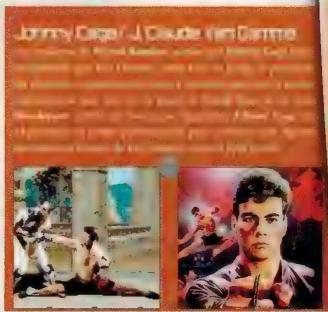




Cody/ Tom Cody

El más enigmático de los personajes de Final Fight, Cody Travers, está inspirado en Tom Cody, héroe de la película Streets of Fire (1984); de hecho, la trama es muy similar: en ambas historias la chica es raptada por una banda de pandilleros y Cody debe pelear a través de las calles para rescatarla; adicionalmente, tanto en la cinta como en el juego no hay final de cuento de hadas. Cody (Tom o Travers) se va después del rescate, dándole un toque más profundo a las historias.





Balrog/ Mike Tyson

Cuando Street Fighter II llego a las salas de Arcadias en Japón, el nombre del personaje que usaba el boxeo como su estilo de peles sa llamaba M. Bison, haciendo una obvia referencia al boxeador Mike Tyson. Al trasladar al juego a nuestro continente; los nombres fueron cambiados para evitar complicacio LII se

en Vega y Vega en M. Bison, Cabe mendionar que Tyson ruvo su propio suego para NES: Mike Tyson s Punch Out!, en donde el era el campeon a vencer.

Kano/ The Terminator

El personaje de Mortal Kombat, Kano dene un olo infrarrojo construido es in implante de mende esta idea milió de la imagen del Terminator T-500 modelo nos personificado por Arnold ochwarzenegger.

Cinder/ Human Torch

Human Torch, membro de The Fantastic Four de Il personaje de quien està basado Ginder, de Killer Instince; ambos son humanos cubier tos por candentes llamas, pueden voier manipular de fuego, pero Johnny Storm e un superheros de Ginder un convicto, además, les dos obtuvieros sue poderes de manera artificia.

Muscle Power/ Hulk Hogan

World Heroes fue un juego famoso por sus peleadores, los cuales eran en su mayor parte personificaciones de las figuras de la historia, o bien, estaban "inspirados" en los de otros juegos como es el caso de Hanzo y Fumma, que se parecían a Ryu y a Ken respectivamente; así como a Broken, el cual era muy similar a M. Bison. En este título también está Muscle Power, basado en el luchador Hulk Hogan.





Dan Hibiki/ Ryo y Robert

Después del éxito de Street Fighter II, SNK lanzó Art of Fighting, en donde el protagonista, Ryo, se parecía mucho a Ryu (el amigo de Ryo, Robert, compartía los mismos movimientos, pero tenía un "look" como de Steven Seagal). Cuando Capcom sacó Street Fighter Alpha, creó un personaje que parodiaba a Ryo y a Robert al mismo tiempo, de nombre Dan, el cual sirvió como desquite de la situación Ryo-Ryu. En una de sus frases al ganar, Dan dice: "Odio el arte de pelear, 'pero quiero convertirme en el rey de los peleadores!", la cual es una referencia obvia a Art of Fighting y a Fatal Fury (serie de la cual salió The King of Fighters), ambas de SNK.







Glacius/T-1000

Glacius es un alienígena que tuvo la mala suerte de llegar a nuestro planeta, ser capturado por Ultratech y verse forzado a pelear por su libertad. La composición de su cuerpo le permite volverse líquido y moldearlo a voluntad, especialmente en formas punzo-cortantes. Se piensa que esta habilidad estuvo basada en el Terminator T-1000 de la cinta Terminator 2: Judgment Day (1991).







COMO PODRÁN NOTAR, SON MUCHAS LAS VECES QUE LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ INSPIRADA EN OTROS HÉROFS O VILLANOS DE OTROS MEDIOS. OBVIAMENTE, NO INCLUIMOS TODOS LOS CASOS EN DONDE ESTO SUCEDE: SI TU HAS NOTADO PARECIDO ENTRE PERSONAJES, ESCRÍBENOS A LA DIRECCIÓN DE NUESTRA REVISTA PARA COMPARTIRLO CON LOS DEMAS LECTORES. ¡SIGAN JUGANDO!





NINTENDEDS.

GAMEVISTAZO

COOKING MAMA



Gracias al Nintendo DS hemos podido disfrutar de experiencias que de otra manera nunca hubiéramos conocido, y casos concretos son los juegos de Nintendogs, Feel the Magic o Big Brain Acadamy, por mencionar algunos; todos usan la pantalla táctil de manera creativa, y eso es precisamente lo que los ha convertido en auténticos juegazos. Tomando la premisa anterior, Taito ha decidido desarrollar un título donde el Stylus juegue un papel básico, y lo han logrado con Cooking Mama, un juego donde tendremos que demostrar lo mucho o poco que sepamos de cocina... si, leiste bien: cocina.



Hoy se me antoja...

Tienes tres modos distintos para comenzar a "cocinar"; puedes preparar un platillo sencillo, uno compuesto, o modificar alguno de los que ya hayas preparado; obvio, nosotros te sugerimos que primero pruebes con los sencillos. Ahora bien, pasemos a lo importante: ¿cómo preparar los alimentos?; realmente no tiene mucha lógica, es sentido común, es decir, si quieres preparar una ensalada, lo primero que debes hacer es lavar las verduras que piensas incluir; una vez terminado esto, las pones sobre una "tablita" y las cortas, usando el Stylus como si fuera un cuchillo; en casos como éstos tienes que cerciorarte de que

los cortes sean todos del mismo tamaño, pues si no te restarán algunos puntos valiosos. Un plato compuesto requiere de bastantes fases, ya que, por decir algo, la ensalada que preparamos en el modo simple, aquí serviría sólo para acompañar el plato principal, que puede ser algún tipo de carne. Con la pantalla táctil se controla absolutamente todo: los cortes, las porciones, cuando sirves agua, etc., y lo mejor es que se realiza de manera muy intuitiva. A pesar del aspecto en 2D del título, la esencia que desean transmitir se logra a la perfección, y debemos decir que nunca creímos que un juego así fuera tan divertido.



La receta es: sencillez. Contrario a lo que pudiera parecer, este juego no está enfocado para el público femenino, sino para todo aquel que desee pasar un buen rato, ya que su principal cualidad es
la simpleza; así que no creas que necesitas tener nociones de cómo preparar algún platillo, para nada: el mismo
juego te va enseñando todo, más o menos al estilo de la serie Wario Ware, o sea, sin muchas complicaciones;
sólo algunos movimientos del Siylus serán necesarios para poder completar las diversas fases del juego.

¡Buen provecho!



Conforme vayas realizando todas las recetas que hay en el juego, podrás liberar varias que están escondidas, lo que, aunado al modo de que puedes mejorar tus platillos, te mantendrá jugando por siempre. Cooking Mama es una propuesta novedosa, que no dudamos en recomendarte, sobre todo si te gustaron los minijuegos de Wario Ware Touchedl o de Feel The Magic; es de aplaudir el esfuerzo de Taito en haberlo traído a nuestro continente, ya que hasta hace poco sólo estaba disponible en Japón, y estamos seguros de que si es bien aceptado, pronto más compañías verán con mejores ojos nuestro mercado.



D TAITO, 2006

YGGDRA-UNION: WE'LL NEVER FIGHT ALONE



En un género tan saturado como lo es el de los RPG, muy pocas veces se ven mejoras en el gameplay; casì siempre lo único que cambia en estos títulos es la historia: le agregan un par de finales, y ya; por eso, ver obras como Yggdra Union para Game Boy Advance nos alegra bastante, ya que se arriesgan y no se van a la fácil. Seguro-que en estos momentos esperas con ansias Final Fantasy III o el nuevo juego de la serie Mana, pero te sugerimos que sigas leyendo, y tal vez agregues a Yggdra a tu lista de juegos deseados para este fin de año.



Mueve bien a tus aliados en el campo.



Nunca dudes durante ninguno de tus ataques

Lucha por liberar tu reino

Hace muchos años, en la Tierra todo era armonía, en especial en un reino conocido como Fantasinia; era un lugar bien gobernado, sin injusticias, donde el pueblo vivía feliz; pero como suele pasar en estas historias, nada puede ser tan bonito y fueron invadidos por un pueblo vecino, el de Bronkia. Como nadie esperaba dicha acción, Fantasinia fue presa fácil, y de inmediato fue destruida casí en su totalidad. Prácticamente toda la gente del reino sucumbió, pero hubo alguien que logró escapar y que ahora peleará ante todos por recuperar lo que era suyo, y esta persona es ni más ni menos que Yggdra, la princesa del reino.





La historia es muy interesante, y desde el primer momento te va a dejar sorprendido por como se desarrolla; pero no creas que la princesa Yggdra va a estar sola y su alma para combatir con los guerreros de Bronkia, no; se va a aliar con Milanor, un joven que dirige a un grupo de ladrones... quizá lo ideal sería un principe, pero dada la situación, la princesa no está para elegir, ¿no crees? El caso es que cada uno de ellos tiene aptitudes distintas que deberás explotar al máximo durante las batallas para lograr el objetivo principal.





Algo más que esperar tu turno

Ahora pasemos a la parte importante, el gameplay; para empezar, olvidate de estar horas viendo displays para conectar un solo ataque; eso no pasará en Yogdra Union. Los programadores han decidido unificar dos elementos, el de la estrategia tipo Advance Wars, y el de las cartas, al estilo de Baten Kaitos. De entrada suena complicado, pero la verdad es que es muy fácil de comprender; cuando entres a las batallas, el terreno de juego se dividirá por cuadros, en los cuales tienes que desplegar a tu equipo, y cuando estés junto a un enemigo, será momento de usar tus cartas, las cuales, como suele suceder siempre, pertenecen a varios tipos, como son la magia, los ataques especiales, defensivas u ofensivas.





El último movimiento

Otra cualidad más de las cartas es que las puedes encadenar, logrando así ataques más poderosos, pero antes debes haber colocado de manera correcta a tus aliados. ya que de no ser así, la cadena no resultará tan efectiva como lo planeaste. A estas alturas los juegos para Game Boy Advance escasean bastante, pero aun así, aparecen sorpresas como este título, que sin un gran nombre, pretende abrirse paso entre los grandes, y desde nuestro punto de vista, tiene todo para lograrlo; esperemos que así sea, para que las secuelas no se hagan esperar.

La línea Touch Generations, que Nintendo creó para que cualquier persona pueda jugar, crece día a día, y prueba de esto es el título del que les vamos a platicar un poco: Clubhouse Games, donde se han reunido más de veinte juegos clásicos de tableros, pero potenciados con las características del Nintendo DS para que la experiencia sea realmente divertida. Nos imaginamos que debes estar un poco escéptico ante la idea, pero te aseguramos que si le das un poco de tiempo, lo traerás contigo siempre.







Para toda ocasión

En la época del Super Nintendo salieron muchos títulos basados en juegos de mesa, pero la verdad, gracias a la poca variedad que ofrecían, y a la interfaz tan mala, terminaban por aburrirte en un par de horas. Para fortuna de nosotros, eso no ocurre con Clubhouse Games, donde en todos y cada uno de los juegos incluidos han utilizado la pantalla táctil de manera perfecta, simplificando el gameplay bastante. Y lo mejor es que en la pantalla superior cuentas con vistas que te ayudan a planear mejor tus movimientos.

Los juegos que se eligieron para aparecer en Clubhouse Games son los más populares del estilo, y podremos ver juegos de cartas en todas sus variedades, que en sí son los que más abundan, pero también contaremos con otros como el típico dominó, billar y hasta dardos. En todos se utilizan reglas reales, por lo que antes de iniciar tu partida, te sugerimos que cheques el tutorial y veas bien de qué se trata; esto podría aparentar que está orientado para una audiencia mayor, pero no es así: como ya lo mencionamos, cualquier tipo de persona puede disfrutarlo.







Diversión para todo el mundo

Admitámoslo, lo mejor de los juegos de mesa es disfrutarlos con alguien más; imaginate cómo seria jugar Monopoly tú solo... se pierde todo sentido, ¿verdad?; pues aqui sucede exactamente lo mismo: a pesar de que el nivel del CPU es muy bueno y te exige bastante, no hay como burlarte... es decir, divertirte con más personas, para lo cual se ha creado una opción en la que hasta ocho personas pueden competir, ya sea cada una con su tarjeta de juego o descargando los datos de alguien que la tenga; pero sin dudas la mejor característica es que cuenta con el servicio Wi-Fi de Nintendo, para que pruebes estrategia de distintos rivales en el planeta.



¡Póker de ases!

Un gran acierto de Nintendo al desarrollar este título, es que te garantiza horas y horas de entretenimiento, debido al gran número de pruebas que contiene, y que cada una de ellas es realmente absorbente. No creemos que se vaya a convertir en uno de tus juegos favoritos, pero sí en un gran complemento para tu colección. Nos da la impresión de que con todo y que se han elegido veinte juegos, todavía se pudieron seleccionar más, pero queremos suponer que esto es con la intención de sacar una segunda parte... pero, bueno, eso ya es especulación nuestra; por lo pronto, disfruta de esta gran alternativa.



Cuando jugamos Polarium por primera vez, nos costó un poco acostumbrarnos al concepto, pero después de un par de juegos le entiendes perfecto. Con Magnetica se nos hizo un poco raro el gameplay, aunque realmente muy sencillo de captar, pero ahora que hemos visto Konductra, creemos que el premio del juego más raro del género tiene un nuevo ganador. No se parece a nada que hayamos probado antes, y realmente el tutorial que incluye el juego lo tienes que repasar varias veces para entender a la perfección de qué se trata. Ahora bien, no estamos diciendo que sea malo, porque no lo es, pero sí resulta algo de lo más extraño que hemos visto últimamente.







La dificultad del título tiene una curva normal. En un principio te aparecerán sólo cuadros de algunos colores, pero al ir avanzando, éstos aumentarán, lo que también incrementa la dificultad. Existen algunos cuadros que sirven como comodines, y que puedes ubicar en cualquier estructura; de hecho, son excelentes para unir tus cadenas, así que siempre que se te presente uno, piensa muy bien dónde lo vas a colocar. Un extra interesante es que podrás competir no sólo con un amigo que tenga su tarjeta de Konductra, sino inclusive con todo aquel que se conecte mediante Wi-Fi, por lo que las retas van a estar muy buenas. El juego ya está a la venta, así que es tiempo de que vayas practicando, créenos, debido a la mecánica de juego, lo ideal es que te tomes tu tiempo para planear cada una de las jugadas que intentarás.

La práctica lo es todo

Lo anterior digamos que es lo básico; lo bueno viene en lograr reacciones en cadena; primero necesitas armar más de un camino, y que cada uno esté perfectamente dirigido a un par de conductores; ahora bien, con el Stylus debes marcar el camino que seguirá la secuencia, es decir, defines una cadena normal, y cuando toques el conductor, no la termines, únela con el conductor de al lado, y así sucesivamente. Sabemos que parece complicado, pero en la práctica es más fácil de lo que parece.



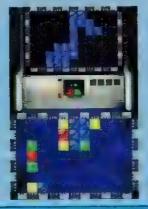
Lo mejor para que entiendas este juego, es que inicies en la modalidad de práctica.

Piensa cada movimiento

En realidad estamos ante un puzzle sumamente estratégico. Aquí no verás combos terribles, de esos que tardas media hora en elaborar y otra media hora en quitarte de encima; aquí la acción es más pausada. Vas a tener varios modos de juego, el típico para hacer puntos, contrarreloj, y el versus, que no puede faltar de ninguna forma. Lo mejor que puedes hacer para tomar ritmo es jugarlo para hacer puntos, ya que así no tienes muchas presiones, y puedes tomarte tu tiempo para aprender a jugar a tu propio nivel. Pero, ¿cómo se juega? Eso ya es otra cosa.

La verdad, es un juego con un concepto novedoso... pero bastante raro. Haz de cuenta que el área de juego está dividida por cuadros transparentes, y en todo el contorno hay unos rectángulos de color gris y negro, que son los conductores; cada pieza que nos den está formada por dos partes, que pueden tener el mismo color o ser distintos; el caso es que debemos colocarlas en el área cuadriculada de manera que pongamos las piezas del mismo color juntas. Hasta aquí todo va bien; lo interesante está en que tienes que ver que el conductor donde inicias y terminas tu estructura sea del mismo color; de este modo, al tocarlos, las piezas que estén en ese camino desaparecerán.









PARA EL CABELLO

Habilitar el salón de Harriet en lum de la lum de la lum de la para Nintendo DS es una cosa, pero, ¿cómo obtienes los estilos deseados? Usa nuestros consejos que detallamos a continuación y dile adiós a esos días de malos cortes.

Por Andy Myers



¡La magia de Animal Crossing sigue dando de qué hablar!

Animal Crossing se ha convertido en una de las franquicias más populares entre los videojugadores, tanto por sus múltiples personajes y diferentes actividades que debes realizar día a día, como por su conexión Wi-Fi, que no se había visto antes. Lo mejor de todo es que sin importar el paso del tiempo, aún siguen saliendo detalles para no dejar que el polvo cause estragos en este título.







establecimiento (llamado Nookington's) será el hogar de Shampoodle, un salón a cargo de Harriet. Pero conseguir el corte de cabello que deseas no es tan fácil como preguntar tendrás que responder una serie de preguntas, después dejar que Harriet decida cómo te verás-. ¡Usa la siguiente tabla para el mejor entendimiento de los pensamientos de Harriet y

RESPUESTA

RESPUESTA:

SWEATY!"

"Warm..."

así obtendrás el corte que quieres desde el primer intento!



Estilo entusiasta



RESPUESTA: "Grin and say hit"

RESPUESTA: 'ignore 'em!'

RESPUESTA:

"Oh yeah!"

"Nah."



Estilo con seguridad





Estilo moderno





Estilo despreocupado











RESPUESTA:

"Power ballad."

RESPUESTA:

"Linfortunately..."













Estilo clásico

RESPUESTA: "Every day."

INICIA AQUI

@ RESPUESTA:

"Big nights!"

RESPUESTA: "Well, duh!"

Estilo divertido-casual

RESPUESTA:

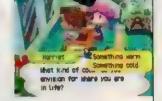
"RAWK!"

Estilo confidente

Estilo libre

grega algo diferente

Una vez que Harriet haya decidido el estilo, te dejará escoger el color del cabello. Tu elección de entre ocho colores puede ser aplicada a cualquier estilo, sin importar el género. Después de que hayas visitado varias veces Shampoodle, el género se convertirá en un asunto no tan importante, Harriet te permitirá elegir entre la versión para chica o chico de cualquier estilo.



COLORES ARDIENTES



RESPUESTA: "Safe... Castaño claro



RESPUESTA: "Lighthearted!" **Amarillo**



RESPUESTA: "Fierv!" Rojo



RESPUESTA: "Flirty...." Rosa



RESPUESTA: 'Mysterious!" Café oscuro



COLORES DIFERENTES

RESPUESTA: "Young! Azul



RESPUESTA: "Lush!" Verde



"Radiant!" Blanco





JUGANDO AL DOC

¿Listo para regresar a la sala de operaciones? Lo checamos con Atlus para obtener el más reciente pronóstico de **Trauma Center: Second Opinion** On Wii.

Nintendo Power: ¿Por cuánto tiempo estuvo en desarrollo Trauma Center Second Opinion?

Katsura Hashino: La investigación y desarrollo con el Wii inició en enero. Nuestro staff comenzó el desarrollo del juego poco tiempo después.

NP: ¿Por qué decidiste regresar a Trauma Center para tu primer título de Wii y cuáles son tus pensamientos sobre el hardware?

KM: Desde que escuchamos sobre el control del Wii, sentimos que este juego sería capaz de usar completamente sus capacidades. Y cuando tuvimos la oportunidad de probar el Wii, supimos por intuición que éste podría ser un gran paso para mejorar el juego original. Esas son las razones por las que decidimos hacer otro Trauma Center. Estamos muy contentos de que el primer título de Atlus para Wii se derive de una serie que tuvo buena respuesta en América.

En consideración a nuestra impresión del Wii, sentimos que tiene un gran potencial, al evolucionar el dis-

positivo de control actual de los jugadores, abriendo así nuevas posibilidades de gameplay; tanto los jugadores, como los desarrolladores necesitarán prepararse para divertirse con los nuevos juegos.

Tomm Hulett: Pensamos que el Wii abre un mundo de posibilidades para el diseño de juegos. Como en el DS, creemos que pronto verás nuevos géneros que jamás hubieras imaginado antes de conocer el Wii. in jueges per a judé a
definirlo como un concepta
gedaderamente diferent
for al titulo de almajación
de rimagia Transma Conte
l'inder the kintiga poderi le
concla bacer la miana
juera el Witt El ja educi
katomia Haubina, el diese
se Desoule Konneda, y
lides de prognita Toma
l'Indet nos don uma natua

NP: ¿Se trata de un remake de la versión del DS? De ser así, ¿por qué la gente que haya jugado el título de DS será atraída al Wir? ¿Qué clase de nuevos contenidos podremos esperar?

Daisuke Kanada: Estamos dirigiendo este título para que sea una visión perfecta de Trauma Center, más que llamarlo un remake. Ya que es jugado en un televisor en lugar del DS, hemos hecho los gráficos de los pacientes lo más realistas posible y arreglamos un nuevo formato de pantalla al examinar cuidadosamente qué información es importante para el gameplay. Creemos que aquellos que hayan jugado la versión del DS podrán disfrutar de este título desde una nueva perspectiva.

En cuanto al nuevo contenido, el "Capítulo 6" es una historia completamente nueva que toma lugar después del "Capítulo 6" del DS. Aquellos que terminaron el primer título, tendrán la experiencia de un final diferente.

TH: Mucho de Second Opinion es característico en la misma historia cubierta en el DS. De cualquier forma, hay nuevas escenas que presentan a un misterioso personaje extra. Y, como dijo el Sr. Kanada, encontrarás el completamente nuevo capítulo 6. Las operaciones por sí mismas se han aumentado con nuevos procedimientos, herramientas adicionales y un novedoso sistema de puntuación. Adicional al nuevo contenido, hemos dado otra revisión al script para pulir las áreas débiles. Realmente, Second Opinion es un título "hecho para Wii" que presenta la más impresionante experiencia de Trauma Center.





NP: Mover tu brazo con el control del Wii parece ser menos preciso que usar el Stylus en el DS. ¿Cómo has afinado el gamepiay para lidiar con esto?

DK: La mayor diferencia entre la pantalla táctil y el control remoto del Wii sería el hecho de que en ocasiones necesitas mover tu brazo. Hemos ajustado los controles para que interprete los movimientos en cuestión. Al final, pensamos que el título que hemos creado es incluso más divertido de jugarse en el Wii que en la versión de DS.

NP: El Trauma Center original tenía bastate reto, en particular en las últimas escenas. ¿Han modificado la dificultad para Second Opinion?

DK: Hemos pensado sobre la dificultad desde el inicio del desarrolto, pero desde que el nivel del reto es algo que separa a Trauma Center de los demás títulos, no quisimos simplemente reducir la dificultad. Si lo hicieramos, el juego dejaría de ser Trauma Center. Por ello, la versión de Wii tendrá una selección de dificultad, para que elljas entre fácil, normal o difícil. Incluso puedes cambiar la dificultad a mitad de juego si así lo quieres. Los jugadores experimentados considerarán la modalidad normal, como el equivalente de lo que ocurrió en el DS.

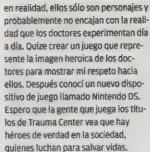
NP: ¿Qué opinas de los niveles sin cirugía y las otras experiencias? ¿Habrá nuevas escenas para Second Opinion? de la siguiente misión. Además, aún existen las operaciones "tipo minijuego" como en el título original, lo que hemos cambiado en **Second Opinion** para tomar ventaja de las características del control del Wii.

TH: Aquí en América, tierra del drama médico, la gente suele esperar más de sus doctores ficticios que de los expertos cirujanos (Scrubs, ER). Mientras la historia se combine un poco con el terreno de la ciencia-ficción, la interacción de los personajes entre el Dr. Stiles y su equipo, realmente agrega contexto a las escenas jugables.

NP: ¿Podrias comentarnos un poco sobre otros ítems nuevos que se requieran en el juego durante la cirugía?

KH: Una de las nuevas herramientas es algo que has visto usar en shows como ER y House para salvar pacientes de la muerte. ¿Podrías imaginarte algo que podría ser divertido con el nuevo control? Recibimos una respuesta muy positiva para incluir una nueva heramienta como ésta, así que esperamos que la disfrutes.

NP: En una industria dominada por los FPS y juegos de carreras, Trauma Center es único. ¿Cuáles fueron algunas de tus fuentes de inspiración para crear un título basado en la clrugía? ¿Qué quieres que la gente se lleve al experimentar Trauma Center?



NP: ¿Hay planes de un modo multijugador o en linea para WitConnect24?

DK: Desafortunadamente, no tenemos planes de ello por ahora. WilConnect24 es algo que contemplaremos para futuros proyectos, creo.

NP: ¿Second Opinion usará la bocina del control del Wii?

DK: Por ahora no tenemos contemplado usar la bocina. Así como el caso de WilConnect24, sentimos que la bocina es una opción interesante; si usáramos ambas funciones, perferimos hacerlo en un título que vaya acorde con ello.

NP: ¿Qué le espera a Trauma Center en el futuro? ¿Veremos otro título para DS? ¿Hay algo que no hayan puesto que quizá se guardaron para una secuela en Wii?

KH: No hemos tomado decisiones con-cretas sobre una secuela para DS, pero si fuéramos a crear una, nuestro staff ya tiene algunas ideas. Por el momento, nos concentraremos en la versión de Wii. DK: El nuevo personaje en Second Opinion debe agregar una nueva dimensión al mundo de Trauma Center. Él es un ciru-

mundo de **Trauma Center**. Él es un cirujano como el **Dr. Stiles**, pero su personalidad y posición son enteramente diferentes que las de Derek. Con este nuevo personaje, esperamos mostrar la amenaza de culpa desde un punto distinto.





Después de una décado, la arqueologa más sexy de los videojuegos pisa el terreno de una consala casera de Nintendo

ara Croft es una de las pocas heroínas de videojuegos que ha brillado a lo largo de los años; es más, tal como los vinos, con el tiempo va mejorando. Esta chica de origen inglés ha cursado numerosas misiones, siendo Legend" su cuarta aparición en Nintendo, pero su primera en una consola casera, ya que desde sus inicios en 1995. Eidos sólo lanzaba las aventuras de esta intrépida arqueóloga para la plataforma de Sony. En Game Boy Color salieron Tomb Raider (2000, THQ) y

Tomb Raider Curse of the Sword (2001, Activision), y posteriormente se lanzó Tomb Raider The Prophecy para Game Boy Advance (Ubisoft, 2002); este último el mejor de todos, tanto por su calidad gráfica como por el gameplay, que se asemejaba mucho a la versión casera. Ahora, cuatro años después, Eidos deja atrás el horror de Angel of Darkness y nos presenta la que para nuestro gusto es la mejor aventura de Lara en toda su historia.

El aspecto de Lara sigue como en sus inicios, con su rapa ajustada, su inseparable par de pistolas y una mochila para guardar desde su kit de maquillaje, hasta municiones de todo calibre. En cuanto a su curvilinea figura, ésta también fue ligeramente modificada para darle un look de proporciones "más realistas", pero sin hacerla perder su encanto.

Eidos y Crystal
Dinamics lograron que la
fisonomía y movimientos de
Lara fueran una extensión
inherente a sus habilidades,
motivación y personalidad.
Esto también se ve reflejado
en las fluidas animaciones
—propias y de los
escenarios- que le dan
vida al juego.

- «Compuñía: Eidos.
- · Desarrollador: Crystal Dinamics.
- · Categoría: Acción
- *Clasificación: Jeen.
- "Jugadores: L.



El Regreso triunfal de una leyenda

Tomb Raider es una franquicia que inicialmente fue desarrollada por la compañía Core, pero después de un largo rato dedicado en su mayoría a darle vida a Lara, se notó un declive en su trabajo; tanto así que para esta secuela se optó por dar un giro y poner en las manos de Crystal Dynamics (junto con Buzz Monkey Software) el destino de la franquicia. Y vaya que le supieron dar al clavo, pues ahora gozamos de un excelente gameplay y una mejora notable en calidad gráfica, que dejará contentos hasta a los fans más exigentes. Legend regresa a sus origenes, con múltiples escenas de acción al estilo Indiana Jones y una trama que nos hará comprender a detalle la historia de la sensual arqueóloga, a través de una serie de regresiones donde exploraremos su pasado.





Para esta edición se crearon nuevos gestos faciales y corporales tanto para la protagonista como para los demás enemigos, que estarán aguardándote en diversos puntos del juego. Cabe destacar que los modelos tridimensionales son de mayor calidad y muestran un estilo definido que los hace

ver mucho más realistas, como el detalle del cabello, los ojos o las sombras que se reflejan en su vestimenta. Obviamente no sólo se enfocaron a los personajes, sino que incluso los escenarios en general aprovechan al máximo las capacidades del GameCube, generando efectos de reflejo y fuentes de luz que podrás apreciar en el agua (rios o cascadas) y en las texturas de los edificios, ruinas y bosques.





Los que no pueden recordar el pasado están condenados a repetirlo

A lo largo de su historia, Lara Croft ha sido partícipe de muchas aventuras que la han rodeado de valientes amigos y peligrosos enemigos, que planean robar diferentes objetos para usarlos con fines catastróficos. Sin embargo, el destino de nuestra heroína está a punto de tener un impacto que ni en la Dimensión Desconocida se había visto. Ella viajará por todo el mundo para llegar a una zona exótica donde supuestamente encontrará uno de los artefactos más impresionantes de la ser coria, capaz de liberar a seres detestables que existieron en el pasado de la intrépida en decreta de tescros. Par salir avante de esta situación, ella deberá usar sus habilidade: artéri de intelectuales para adentrarse en los vastos territorios mientras descifras complejos acertijos, esquivas trampas mortales o peleas contra misteriosas criaturas.





Prepara tus maletas, porque esta travesia tiene varios destinos. Lara recibe una llamada de su amiga, quien le cuenta sobre el rumor de un templo antiguo que contiene valiosos secretos; posiblemente lo que la arqueóloga está buscando. Su odisea la llevará a lugares como Perú, Japón, la selva tropical de Ghana, un laboratorio secreto en Rusia, Inglaterra, Nepal y Bolivia. La misión, como de costumbre, tomará tintes de investigación que hasta Robert Langdon se quedaria con el ojo cuadrado. Aqui las pistas te conducirán hacia sitios donde descubrirás fragmentos de una espada legendaria que alguna vez estuvo clavada en una piedra, así como un escudo que tiene el grabado de un mapa que supuestamente te transportará al punto exacto de la tumba de un gran rey. Esta cansada, pero interesante serie de eventos, te dará más pistas de tu pasado, ya que incluso una pieza clave para el acertijo tiene que ver con un pendiente que perteneció a la madre de Lara. Así, paso a paso, se abrirán canales de información que no sólo revelarán partes de la historia que ya habías olvidado, sino que también será una nueva oportunidad de evitar un desastre de talla mundial.







Legend es un juego de plataformas con scroll paralelo, lo que se traduce en que los objetos lejanos se deslizan lentamente, creando, por consiguiente, una ilusión de profundidad. Esto, combinado con el desplazamiento en 2D, total desarrollo tridimensional y perspectivas aéreas, dan como resultado un título digno de jugarse.

Una intensa aventura requiere grandes habilidades

En sus inicios, los juegos de Tom Raider causaron sensación, pero si hay algo que hemos notado en común con muchos fans, es que todos estaban de acuerdo con que los espectaculares saltos eran un logro por vencer, ya que tenías que medir hasta el último pixel para que la bella protagonista (que por cierto ahora se tiñó el pelo de rojo) no se rompiera su columna vertebral después de caer de un risco. Además, los valores de los enemigos y el entorno en general no estaban tan bien proporcionados, de tal forma que se volvía una odisea el lograr que tus disparos dieran en el blanco.



Lleva a Lara siempre contigo sin importar a dónde vayas

Eidos no se limitó a la versión de GameCube; también se aventó un magnifico trabajo en las adaptaciones para el Níntendo DS y Game Boy Advance. En ambos casos se capturó muy bien la esencia del original casero, adaptando ocho enormes niveles en los que pondrás a prueba tus habilidades como explorador. Obviamente cada sistema tiene sus diferencias; por ejemplo, en el DS gozarás de una experiencia combinada con aspectos 2D y 3D, que se verá engalanada con segmentos de video que naman la historia y desarrollo del juego, además del uso del micrófono y la coneción Wi-Fi de Nintendo. Por su parte, el título para GBA es un tanto más sencillo, pero

no menos divertido. En lugardevideos, aquíverás una tira de imágenes que te darán los detalles de la aventura. Los gráficos aprovechan muy bien el potencial del portátil y lucen de maravilla en el GBA Micro.



¡Armada y lista para la acción!

Para derrotar a los enemigos que te perseguirán hasta los confines del mundo, necesitarás más que una resortera o un látigo. Por ello, Lara Croft abrirá de par en par las puertas de su arsenal para llevarse lo mejor de sus dispositivos. Una nueva adquisición es el gancho magnético (como el que usa Link) que le servirá para desplazarse de un extremo a otro sin tener que buscar enredaderas, o mejor aún, puede arrojárselo a sus enemigos para atraerlos hacia ella y así darles una paliza al mero estilo de Scorpion, de Mortal Kombat. Como Lara tendrá ocupadas ambas manos (portando sus armas o trepando por una pendiente), le han agregado una linterna fijada en la correa delantera de su mochila, de manera que no tendrá ningún problema al caminar por lugares oscuros. Otro gadget interesante es la diadema de comunicación que ella portará en casi todas sus misiones, con la cual ya podrá recibir ayuda de sus asistentes Zip y Allister, tal como ocurrió en la última película. Y bueno, si tú lo que quieres es el armamento pesado, aquí podrás encontrar desde un par de pistolas, un rifle de asalto, una escopeta o hasta un lanzagranadas por si acaso quieres destruir un edificio o abrir una entrada especial.





Afor aspoy you la pour bus est must sent tan por hard chick

Afortunadamente, en su debut en el GameCube se mejoraron esos aspectos (algunos, como los brincos, se activan de forma automática) y otros más; por ejemplo, ya no tienes que pasarte horas examinando la pantalla para encontrar la dichosa palanca (como si estuvieras buscando a Waldo) que necesitabas para llegar al siguiente escenario. El sistema de disparo sufrió un cambio que quizá para muchos sea una magnifica idea; ahora cuentas con una mira semiautomática que te permite enfocar a los enemigos que elijas sin tanto problema (como en Red Steel) para que tú sólo te preocupes por jalar del gatillo, esto mientras realizas múltiples acrobacias que harian ver como un principiante a Neo o a Vanessa Schneider, la chica de PNO3... si es que alguien se acuerda de ese juego.

Rankings

Master:

8.5

He seguido de cerca la serie de Tomb Roider, ya que para ser honeste, se me hace que había estado un poco sobrevolorada; el gameplay siempre había sido muy malo, y le peleabas cen la cámara cada cince minutos. Pero parece que en Eldos por l'in se han puesto las pilas, y prácticamente han redefinido al concepto de la serie, poro, ohora si hacerle justicia à la haua de se aconspanisto. Lara frech. En Legend encontromas una gran historia, con buenos gicos, y lo mejor de tode, un gameplay agradable, y sólo por eso merce que la pruebes. Desde mi punto de visto, es la mejor de todas las aventuras de la señorita Croft.

Crow:

9.0

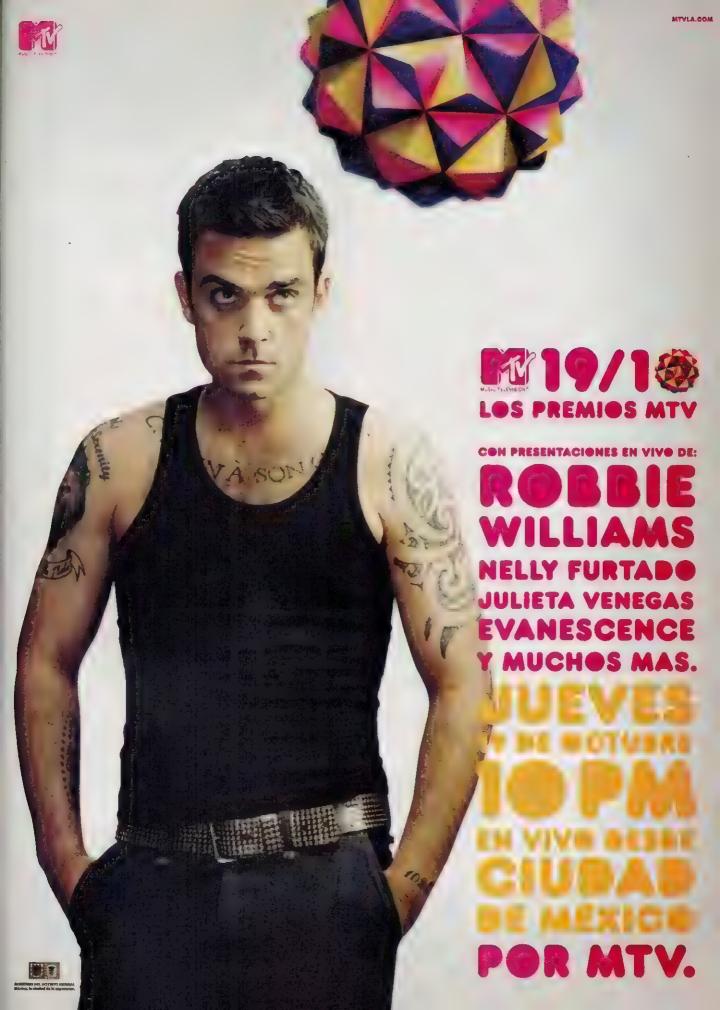
Serie mentira si les dijere que no jugué los anteriores Tomb Roider, de hecho une gustaban bastente aunque es cierto la que dice Master; hey veces que posar un nivel era une menticos mente per les heres y menticos cer la adapace e la precisión de los saitos que per le complicado de les toreos pon reolizar. Me dia gusto que tinos volueira la minada a Mintendo y más eún cuando decidieron lenzar Legend para dicho censolo; esta nueva aventura es pora mi la máxima en la serie, no sólo per los mojeros en calidad grotica a de gomentos, uno incluso por la diversicad de escenas y el grado de acción. Quizá el reto no es tan prande, pero seguro te divertirás:

Panteón:

9.0

furo ser honestos, fu sonuraparte fententina de Indiana interiores son buenos y punto; pero treo que ohora si tentenas una aveneura que bien vale la rena jugar mas allá de hecerie sólo perque la pratagoniste es muy comita. Lo mejor de todo es la evolución que ha tenida materiary, país a la primeria sistema em buston moiesto el cantrol de la bella heroina. Si eres un fun de materiary puntos puntore una gential apolita, y a un la materia esquente que después de un par de minute de jugar Legend, questeras enumeros de Lara y ves prondes cualidades.







Age of Empires: The Age of Kings NOS

Marie Hoops 3 on 3

Personales ocultos

Jugador	Cómo habilita
Cirpo -	Termina la Hard Musliroom Cup
Black Mago	Acaba la Rainbow Cup
Boo 2	Finaliza la Hard Flower Cup
Bourser	Concluye is Spir Cup
Опіту Кола	Texmina la Flower Cup
-Frys	Acaba la Hard Star Cup
Moogle	Finaliza la Star-Cup
Minia	Concluye la Rainbow Cup
Faratronya	Termina la Mushroom Cup
Mining Maga	Acaba la Rainbow Cup-

Biliculted extra

Pers habilitar el Hard Mode, dabes turminar la Rainbow Cup so Normal fournament

Habilita la tercera Bribble Race

Supem los dos récords existentes en Dribble Race Péach Castle (45 segundos) y Sunshine Road (55 segundos) pará que tengas accesala la tercera carrera: Rainbow Road (1 minuto)

Obtén distintes balones

Balon	Como conseguir
All Silver Ball	Complete has Dubbling Challenges
Blue and Silver Ball	Termina el Training Mode
Star Ball	Objen medalla de oro en la Star Cup
Watermelon	Logra medalla de oro en la Flower Cup
Youki Egy	Gana medalla de oro en la Mushroom cup

Juevas conas

oran you gave.

	Academic Control of the	
Prover Con	Complete la Mushroom Cup	
Barohow Curi	Termina la Star Cup	
Star Con	Acaba la Flower Cup	
	130	
The same	100	
38.3		

Mapas habilitables

Para podes détents les mapas ocultos, debes compratios con us. Empire Points en Bonus Items.

	r e le d
Agincount	250 Emplie Points
Archipelago large	200 Empire Points
Asia Major	100 Empire Points
Bridges Large	oo Empire-Point
Castles	40 Empire Point
France	igo Empire Points
Mannihal's Crossing	250 Empire Points
Hastings	250 Empire Points
Knyber Pass	250 Empire Points
Kiny of the Mountain	300 Empire Points
Contract of the Contract of th	no Empire Poini
Skirmish- Desert	250 Empire Points
Skirmish-Plains	250 Empire Points
Swamplands 3	50 Empire Points
Valley .	oc Empire Point

Unidades extras

En Bonus Items puedes comprar asmbién unidades appariales con tus Empire Points. Esta es una lista de las que puedes adquirir

Annualist	
Bork Bem	No Empire Point
Dopple-handers	00 Empire Points
Geneese Crossbowmen	00 Empire Points
Kulghts of the Reumi Table	200 Empire Points
Mons Meg	150 Empire Points
Swiss Pikemen	100 Empire Points
War Wolf :	is a impire Poiras
Welsh Bowmen (2007)	oo Empire Points

Curious George GRME BOY ROVANCE

i doomurus hara tas mirr	100
	ALL I
TNTOBHNQ :	
TNYOBHBO	
PSTDHHSS	
GPSDGHQP	
GOSDBESP	
GESDENGP	
COMIRMER	

GAME BOY ADVANCE

Durante un juego, pon pausa e introduce la secuencia de acuerdo con di color que dusces para los discintos elementos del juego.

L.L.R. Start	marker to the second of the second
R. R. Start	Azul - C
R. L. R. Start	Verde
L.R. I. Start	Morado e
L. R. A. Start	Rojo
R. R. L. Start	Amarillo

HERE CAR & HESTROVET FROM

Introduce la siguiente somencia durante la pause para que comtrobacar iste personaje: Start, Start, Izquierda, Arriba, Denechal. Aliajo, Derecha, Azriba

Para poder comprar a asion personajes y usarios en yl Erice Play Mode, debes sumplir cierros requerimientos

Andrew Landson	
Amidala Amazora	Complete el meel ; en tyrinde to
Anakin	Canaluye el nivel i en i pisade II
Chewhacca	fermina el nivel z en Episode III
Clone Trooper	Pinaliza el nivel a en l'pisode III
Darth Maul	Complete of Episode Lan Store Mode
Darth Yader	Remine el Episode III en Story Mod-
Dooku	Acaba el nivel i en Episode III
Jango Fett	Complete les Episode I. II v III
lar far	Termina el nivel 2 en Episode l
Ohi Wan	Concluse of bivela on Episode III
Qui Gon	Acabe al nivel 1 an Episode I
R2 II2	Complete of rivel a on Episode H
R4-P17	Concluye el nivel s en Episode III
Tusken Baider	Termina of nivel 4 on Episode &
Voda	Acaba el Frisiale II en Story Mode



GAME BOY ADVANCE

	40,04
MSM	Dash's Haunted Locker (minijuego)
PORTAL	Flectro Arms
FENTON	είς το Βούν
HAUNT	Flectro Head
DANNY	Fleriro lings
SHE	Hindin Ghost Seek (minipiego)
MAZI	Levitation (miniplego)
ECTO	Sam's X-ray beto Detector (minimizego)
CHOST	Squad Arms
FRICHT	Squid Heals
ENEMY	Squal Head
CHOUL	Squid Loge
PHANTON	Squid Tail
RUSH	Habilita et modo Boss Rush
VLAH	Habilita las dificultades Lasy y Hard

Maruto Minio COUNCIL 2 GAME BOY ADVANCE

3rd Mokage Scroll	l'ermina el juega dos veces con todos
	bas personajos
Book Lee	Termina el juego una vez.

Quando essis en el nivel en donde laucia a Gasin, haz que aliminen a Sandia. Continúa con Narius y al vencer a Casia podrás divertirio en el mitoje ego:

GAME BOY ADVANCE

Letrett	
Fernox Deserroll	
Bonus: Race	200 cristales
Ennes Rope	50 etistaics
Becous: Shooting	150 cristales
Bonus: Trees	100 cristales
Mejores acaques saltando	100 estrellas
Salios largos	50 estrellas
Rodar infinito	200 estrellas
Metor ataque de cola	150 estrella
Boomerangs himitados	250 estrellas



Rampage Tetal Destruction NINTENDO GAMECUBE

Passwords especiales

667301

Presiona L y R en el menú principal para que puedas introducir cada código; el rugido de un monstruo indicará que el código fue aceptado.

tice place.	
F	
101421	Todos los monstruos habilitados
082864:	Demo Mode con dos- monstruos al azar
000000	Deshabilita todos los códigos anteriores
314159	Versión del juego
874098	Demo instantáneo
986960	Eres invulnerable a los militares
011235	Todas tus habilidades mejoradas
071767	Un golpe destruye los edificios
271828	Abre rodas las ciudades
667302	Créditos del juego



Ves el final del juego

Amanda ya isalisi isa isa isa isa isa isa isa isa isa	Juega con Kyle en Los Ángeles Juega con Kingston en
	Los Ángeles
Coll.	Juega con Kyle en Los Ángeles
	Juega con Rojo en Hong Kong
Educing Colors	Juega con Wally.
	Juega con Marco en Chicago
iciny Jack	Juega con Raiph en Londres Juega con Harry en
	Las Vegas Juega con Amanda en Hong Kong
	Juega con Natalie en Nueva York
(Ungston)	Juega con Lizzie en Las Vegas
Nyle :	Juega con Kingston en Londres
Loon :	Juega con cualquier monstruo inicial en Las Vegas
Marca part of the control of the con	Juega con Ralph en San Francisco
Morallo <u>Xalin</u> 2 ^{2 2}	Juega con Marco en San Francisco
Mak Salah Sa	Juega con Harry en Chicago
Recity	Juega con Cal en Nueva York
Note: The second of the second	Juega con Kyle en Chicago
Shelly .	Juega con Lizzle en San Francisco
Verms	Juega con Croc en Hong Kong
Wally : 10 to 10 t	Juega con Marco e n Nueva York
Beable	Obtén a todos los monstruos ocultos

Challenge Stars en todas

Completa todas las Par Point Stars en todas las

las ciudades

ciudades





Antes un héroe, ahora un hombre buscado

Sain Flaher, el legal agente especialista en la infiltración, tiene una nueva misión le taustrio se company con mingurar de las enteriores entroda si carrer a Un grupo rerrorista planea dar un golpe a gran escula, para detenerlos. Sem riene que infiltrarse en la organización y descrujela desde el interior logice su objetivo his dera sencillo, piace debe enfrendesse in la problemation de ser un agente doble, sinviendo conte el gobierna como a sur niveros cambriganes enconsenta Para en una misión muy compleja, así que si no mides las consecuencias de ma actus, echarás todo a pérder Si eliminas a muchos criminales, la coefficiale del grupo de frutermos oc vera afectado y sente descubierto; no zirubera (ne vrdus de millones de personas (inclimendo la ruya) ratio en juejo

La serie toma un nuevo rumbo

Buta an la comen cerescapi era la punte Tourit Clarich. Splinter Cell, yaunque mantiene el mismo estàndar y elementos similares a las versiones anteriores, el mujeo de deserrollo ha implementado musas dons a fraejorado el gameplay notablemento. Con ul cambio addicul en los eventos de Double Agent, Ubicofe profundiza and la historia y desarrollo del penonnie principal, llevando la franquicia with nurve nivid, extende que se manque y se cortivienta eta una seria repetitiva. El garrieplayi de Double Agent, innova en varios aspectos para muer una perspeciera codersa rola realista de la incion contenido denuo del jungo; nun quienco no segutam filma de la serie ao mandrim problèma alguno para familiar more enseguida con el.



Es dificil tener una "doble vida"

No an algerabilitation of the second with the last the second pulkcia a heasa infiltirera in el bajo mundo anchi loggiar can objetivo paro la forma como a ligarido a gibo la transa de Double Agent es verdaderamente intrigante y emotiva Sam Fisher estará entre la espada y la pared en más di ruma negazion dil mener care cample amean ranto para el gobierno como para sua nuevos amigos betrolistas sempre marando de mo ija dangubiakta (lomi) igarna dubla Sam era enviado inclusive a misiones para apovar a los malos de la historia en esos momentos dabe concentance y no dejurce llevar por los sergiorientos pues eliminas a ada propios companeros de li mas dificil



Todavia más real

Las series de Tom Clancy se han caractericado por arestelente concepto, adental de cuidar an todo momento la inmersión de los videojugadores na la trama para lograr una esperiencia única en cada uno de sus títulos. Para hacer más re ilista la jugabilidad de Double Agent Albisoft implementó tácticas empleadas por agentes de la vida real, quienes son especialistas en auborian bis planes dellos terroristas. Si steim que ya nadi te podria sorprender, espenia i trientur infilmante en escenarios con más peligros que outros esta no es una simple historia de un agente javenil epie ralisi al mundo sin despramine Splinner Call of thuche min serio y tiene más cato que



¿Espia o turista?

Los remorisus no nom el tipo de pessonas que se conforman con poco; esse estrangerase incluyen blancos alrededor del planeta, y obviantente debet manteneros en constatue impormiento y en il anonimatopara evitar se del grupo, Sam se vest maladado de un país a útio en rumos de lo pensada lugares dentro de Asia, África y América serán el escenario de las peripedas del agente doble, esto no columente significa ser los sinos de interés tratistica atro incluso que las escenas escarán ambientadas de acuerda con el lugar en donde tecnocuentres, dándole un enfoque más impresionante al juego.



Gameplay intenso

E hablando de los estros a visitus, dejarina compensario que el cambiar de locación tambiés repéreure en el desarrollo del juego y sugamento. Dependiendo del accinario en donde se lleven a salo los eventos, tendela que raturair (como rodo buen agente accreto) la sodo tipo de medios de transporte o accividades extremas para salir con vida. Puedes estas bajo al agua, verte en medio de transcorgadora cornectas de arena, aprotechas el palar o egadora tornecenta de arena, aprotechas el palar o estado de arena, aprotechas el palar o estado de arena. EQuien dijo que las aguates no tienen oportunidad de diversión mientras trabajan?



Decisiones, decisiones...

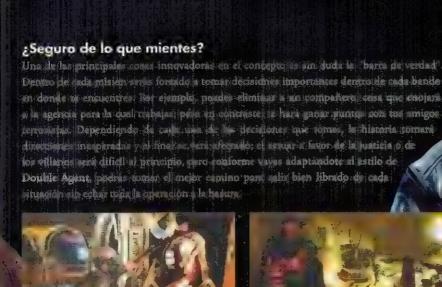
Como ya la sociambre en la serie de Spinarez Celli, en Docoble Agent, la historia la va discurvolviendo. Ne una somera, serignature, pandrá girós inespenados, peño más alla de simplemente ver cinemas de obaso se sus presentando los eventos un decisiones tradicio un gran impacto na la historia: el juego camata con varios finales, los trades estamas, ligados a tracciones distribuis depenados de la exercicio a la mante de conjenio de la exercicio de la mante de periodo de la exercición nos pareste nata ibeneral especialmente mitandose de un muito de espicionaja, pues seria may poco seniora la comentería una error y al final todo transcurpiera como o suca la historia, pasado



Un detalle que nos pareció excelente fue como están dischados los diversos escenarios de Double Agent, pues en los titulos anteriores podías casi pasar ciertas partes sin necesidad de usar todos tus movimientos de espionaje En esta entrega di ridicióni crear cada ambiente para explorar todas las habilidades del héroe de la historia. de manera que no puedes conbarte e intentar terminar el juego con un solo ataque o técnica: los movimientos especializados a user para vener exito en uz asialian dependeran de cada lugar y situación.

Aparatos nuevos

Tal ton Sam Fisher no tenga un izapatolono, pero en esta ocasicia de adamente, tendre a su disposición de accesorios mados por los agentes del gobleros, tino tembres el poder de las armas terminatas apidamentes de su preferencia. Los limede la senta reconocerán inmediatamente el armamento empleado en juegos anteriores, pero ademia se han incompartido miseras aparatos para ayadar e cisas antellos de aconedo ación el lugar el donde se hallo en cada evento.





Tom Clancy, a Splinter Cell: Double Agent para Nintendo
Game Cube cuenta con muchos elementos e innovaciones
Impreviorantes dentro de los juegos de repionaje que dejant
meinischo hasta al más exigente de los fans del género. A novotros
nos guado mucho la forma en la que implementaron una idea no tan frasca como el "" bueno infilizado con los malos" en Double Agent, por el modo como es llevan a
el "bueno infilizado con los malos" en Double Agent, por el modo como es llevan a
el bo los exentos dentro del gameplay del juego, además de los giros que se presentar
par las stecisiones durante la bistoria. Si os agradaron los nitulos anterioras
maglemente no puedo seján de tudo e a gamento con moto atropantida.

RANKING

Ubisoft ha hecho un magnifico trabajo con la serie de Splinter Cell, pues he jugado todos los juegos y no hay uno que me desagrade. La acción es intensa y siempre viene acompañada de espectaculares gráficos, misiones con diferentes objetivos y actuación de voz para lograr mayor realismo. Ahora con Double Agent, la franquicia ha madurado, mostrándonos un juego que sin duda supera a sus antecesores, con mayor reto y accion en cada instante. Juegos de espías hay muchos, pero Splinter Cell es uno de los mejores del momento.

Master:
Sin duda una de las mejores sagas que se crearon para esta generación. El equipo de Ubisoft se ha encargado de darle vida a una leyenda, Sam Fisher, que al parecer les seguirá dando satisfacciones en futuras consolas. Pero bueno, centrándonos en este juego para Cubo, es excelente, la historia sale de lo que cualquiera pudiera esperar, y lo mejor es que tambien el gameplay ha sida rediseñado, para adecuarlo a la nueva estructura de los niveles, que ahora en su mayoría seran en exteriores. Es una de las mejores opciones que podras encontrar para el fin del ciclo del Nintendo GameCube.

A pesar de que los juegos de espionaje no son exactamente mi fuerte, tengo que reconocer que la serie de Splinter Cell realmente tiene la necesario para competir con Metal Gear Solid o cualquier otra serie. Es una excelente opción para quienes gustan de vivir la emoción de ser un agente secreto, y Double Agent lleva el concepto a un nivel todavía más alto con la dualidad de la historia. Sigo impresionado por el gameplay y los valores del juego: es uno de esos títulos en donde se ve cuando los desarrolladores le echan ganas y no se cuelgan del éxito de la primera versión.

iQué rápido pasa el tiempo!: ya estamos en octubre, y cada día estamos más cerca del lanzamiento del Wii, la consola de siguiente generación de Nintendo que, sin temor a equivocarme, cambiará para siempre el mundo de los videojuegos... pero, bueno, en esta ocasión les voy a dar unos cuantos consejos para un excelente juego multiplayer, Beach Spikers, que a pesar de que ya tiene un rato que salió sigue siendo muy divertido el dedicarle tiempo. Además, este mes compartiré con ustedes una reflexión, así que prepárense para disfrutar de Uno con el Control.

Saca con dirección

Esta es una inmejorable oportunidad para obtener puntos; me refiero a los saques, y te voy a explicar cómo puedes aprovecharlos en dos momentos distintos. Primero: cuando juegues contra el CPU o rivales humanos (tus amigos, hermanos, etc.), lo que debes hacer es dirigir tu saque hacia la chica de la esquina opuesta a la tuya, pero con el botón "X", y tratando de que la barra de poder quede al máximo, de tal manera que cuando toque el balón, se caiga y no le dé el impulso necesario para que su compañera pueda regresarlo. Ahora bien, cuando juegues con cuatro amigos, trata de colocar el balón con la mayor fuerza posible en el centro de su campo, o sea, no se la mandes directamente a nadie, pues con esto es muy posible que se confundan y ninguno pueda contestar el servicio.



Beach Spikers

Los juegos de volibol no son muy populares que digamos, pero desde el NES se han caracterizado por lo divertidos que son, y Beach Spikers, de Sega, para el Nintendo GameCube no es la excepción; por si acabas de adquirirlo o quieres revivirlo, te tengo algunas cuantas técnicas que estoy seguro te ayudarán a mejorar tu desempeño.

Que no te bioqueen

Existen muchas formas en que puedes "picar" la bola, pero yo te recomiendo que cuando estés en esta situación, utilices el botón "X", ya que con esto realizas el golpe más fuerte, que por lo general es muy dificil que te lo tapen, y en caso de que esto ocurra, el balón siempre caerá del lado de tus rivales, pero de una forma muy incómoda, lo que te da tiempo perfecto de ubicarte en tu cancha para recibirlo en caso de ser necesario.



Cambia el ritmo

Hace tiempo, cuando hablé por primera vez de Smash Bros., te comentaba lo bueno que es "jugar" con la mente de tus rivales, y una ocasión ideal para hacerlo es en este título. Primero realiza por lo menos unos tres piques con toda tu fuerza cuando tengas la pelota, y a partir del cuarto, en lugar de eso, oprime "B" para que hagas una "dejadita"; te aseguro que tendrás un punto sin ningún problema, ya que tu oponente estará esperando una "picada" con más fuerza.



El ánimo lo es todo

Para cuando estés jugando el modo de World Tour, lo más importante para que la chica controlada por el CPU incremente su nivel, es que siempre confies en ella; a pesar de los errores que pudiera tener, nunca la regañes o la critiques, siempre dale ánimo, motívala, pues con esto su barra de sincronización subirá más rápido de lo que te imaginas, y en pocos partidos ya podrán hacer buenas jugadas, y no se le caerá tanto la bola como sucedía al inicio del torneo en cuestión.

Ve contra lo cotidiano

Muchas veces ocurre que por más que los dos equipos se esfuercen, la pelota puede ir de un lado a otro por varios minutos sin que alguien consiga el punto; aquí lo que te recomiendo es checar los movimientos de tus rivales: cuando estén muy cerca de la red, en lugar de colocarle la pelota a tu compañera, tírala a esa área que está "indefensa", lo cual logras también con el botón "X"; si lo haces bien, conseguirás un punto sencillo, y si no, por lo menos se les va a dificultar plantarse en la cancha, lo que las deja listas para un contra ataque.



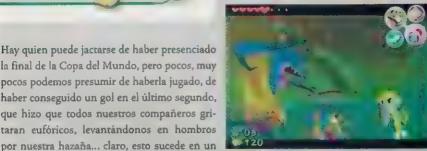
Hay quien puede jactarse de haber presenciado la final de la Copa del Mundo, pero pocos, muy pocos podemos presumir de haberla jugado, de haber conseguido un gol en el último segundo, que hizo que todos nuestros compañeros gritaran eufóricos, levantándonos en hombros

the law are the law of the females party to provide a provide the same

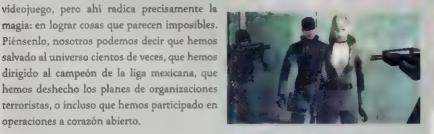
Existen muchas personas que juegan sólo por "estar a la moda" y no quedarse atrás en las tendencias, pero los que somos verdaderos videojugadores sabemos que lo hacemos por más que eso; no jugamos por romper un récord impresionante, por terminar un juego o por pasar el tiempo, no; nosotros jugamos porque, al hacerlo, nos transportamos a otros lugares, por conocer historias y personajes, por lograr cosas que nadie más podrá realizar; jugamos por la magia que nos brinda el hacerlo.

Un par de juegos que me vienen a la mente para ejemplificar lo anterior son Metal Gear Solid: The Twin Snakes y The Legend of Zelda: The Wind Waker; en el primero, la historia es simplemente sublime, realmente vivimos cada segundo de lo que hace Snake; y en Zelda, visitamos lugares mágicos, que sólo se pueden concebir en la imaginación; pero lo mejor de ambos es que al terminarlos, nos dejan un mensaje de vida único, que nos hace sentir que todo lo que pasamos valió la pena; que nos hacen valorar la vida. Por ese tipo de detalles es por lo que jugamos.

Los videojuegos nos permiten realizar miles de sueños, de conocer cosas que muy pocos saben. Por eso y por muchas razones más es por lo que jugamos, pero también por la esperanza de que cada vez estas experiencias puedan ser más reales, lo cual parece estar cada vez más cerca con el Nintendo DS y con la próxima llegada del Wii, para que se pueda recuperar la diversión que ha quedado atrapada en medio de tanto avance tecnológico; pero eso ya es otra cuestión; lo importante ahora es que juegues y sigas descubriendo nuevos mundos, nuevas historias y nuevos amigos, que serán parte importante de nuestra vida.









En un videojuego no hay límites; podemos ser lo que queramos, tener mil y un personalidades distintas; si lo deseamos, encarnamos a un cazavampiros en Castlevania, o tal vez al peleador más fuerte del planeta en Street Fighter; en fin, en cada uno tener una historia completamente diferente, de la cual aprender algo y poder transmitirlo a nuestros amigos, a nuestra familia, y, sobre todo, aplicarlo a nuestra vida diaria.



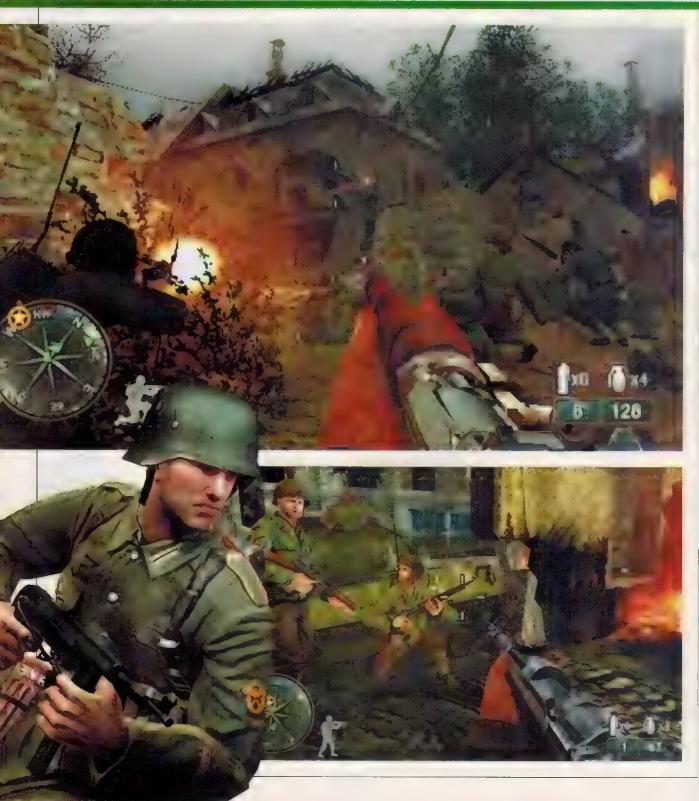
operaciones a corazón abierto.



No quisiera, pero ha llegado la hora de despedirnos por este mes. Espero que tanto las jugadas que les enseñé como la pequeña reflexión que incluí, hayan sido de su agrado y que les hayan ayudado a ser mejores videojugadores. Cualquier comentario que me quieran hacer llegar será bienvenido a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx. com Gracias por leerme, y me quiero despedir con una frase de Solid Snake, que, aunque pequeña, significa bastante: iDisfruten la vida!



ESCUCHA EL LLAMADO



BE CALL OF DUTY 3

Activision prepara un ofensivo día de lanzamiento para Call of Duty 3 para Wil.

Por Steve Thomason

esde que Nintendo develó el control del Wii, la compañía profetizó que dicho aparato sería ideal para los first person shooters. Por suerte, no tendremos que esperar demasiado para confirmar esa predicción, con menos de tres títulos del género listos para el lanzamiento: Metroid Prime 3 Corruption, Red Steel y Call of Duty 3. Seguramente estás muy familiarizado con los dos primeros, y finalmente podemos correr las cortinas un poco acerca de la tercera entrega de la exitosa franquicia de la Segunda Guerra Mundial de Activision. Si te agrada disparar a los malos (sean piratas espaciales, yakuza o nazis), este será un invierno muy divertido.

Hermanos en armas

Desarrollado por Treyarch (el equipo responsable por el juego anterior, Big Red One), Call of Duty 3 sitúa al jugador en la campaña que vino después de los aterriza-jes del día D en el verano de 1944 (Normandy Breakout). Tal vez no sea tan conocida como otras campañas de la SGM, pero ésta fue importante porque sus even-



tos llevaron de manera definitiva a la liberación de París, "Furmos atraídos a esta campaña en particular por ser un esfuerzo multinacional," nos dijo el productor ejecutivo Marcus Iremonger. Durante el transcurso del juego, asumirás el papel de un soldado ordinario de cada una de las cuatro naciones aliadas que pelearon durante la ofensiva: Estados Unidos, Gran Bretaña, Canadá y Polonia. Cada nacionalidad ofrece una experiencia distinta, desde comandar un tanque polaco y acabar con divisiones de Panzer alemanes, hasta llevar a cabo sabotajes y misiones detrás de la lineas enemigas como un miembro de la SAS Británica. Adicionalmente de proveer una variedad en el gameplay, las cuatro partes se combinan para dar una visión global de la campaña. "Era importante para nosotros contar la historia de manera que el jugador entendiera cómo se llevaron a cabo los eventos y cómo contribuyó cada nación para la victoria," dice Iremonger.



Pareciera que no tiene nada que ver la Segunda Guerra Mundial con un hippie arrodillado frente al sofá.



Un juego no tan común

Al utilizar la singular funcionalidad del control del Wii, Iremonger y su equipo te harán adentrarte en el juego como nunca antes. El Stick análogo del Nunchuk te servirá para moverte, y el control remoto del Wil para apuntar y disparar. Pero los desarrolladores no se detuvieron aquí; las nuevas "acciones de batalla", diseñadas para añadir un sentimiento de interactividad adicional al juego, tendrán atención especial en el Wii. La idea detrás de la nueva característica va más allá de presionar el botón A para posicionar un explosivo, por ejemplo; tendrás que dar ciertos pasos para poder situar la bomba y hacerla detonar tú mismo. Mientras las otras versiones del juego intentarán recrear las acciones con los Sticks, la de Wii permitirá simular los movimientos en el mundo real

usando el control remoto.
Imagina que estás en un
combate cuerpo a
cuerpo con un enemigo; puedes tomar

su rifle y sacudir tu control para zafárselo de las manos. "Con el control del Wii, rea mente ponemos un rifle en manos del jugador," dice Iremonger. "Cuando nos enter amos de los detalles del control remoto, nos emocionamos al pensar cómo podríamos hacer que el jugador interactuara con e mundo del juego de manera física,", agrega También lo usarás para controlar varios vehículos del juego, incluyendo jeeps y tanques. Según Iremonger, "el control del Wii tiene una gran precisión, así que cuando es movido como rueda, el giro en el volante del jeep será muy realista y suave."



Una de las características distintívas de la serie Call of Duty ha sido la impresionante inteligencia artificial de los enemigos, haciéndote sentir parte del conflicto. El tercer juego lieva este aspecto aún más allá. Con la ayuda de un consejero militar, el equipo ha añadido nuevas rutinas que harán que la autenticidad pase al siguiente nivel. "Ahora las tropas enemigas entienden que su línea defensiva está a punto de romperse, así que asumirán una posición distinta para repeler el ataque", afirma Iremonger. "Así que verás al enemigo retirarse al ir ganando la batalla." Además ligaron la inteligencia artificial a otra de las características nuevas del juego: los escenarios totalmente destructibles. Si haces añicos la posición enemiga con una granada, los soldados abandonarán el sitio para cubrirse en otro lugar. Claro está que ellos también pueden pensar la misma estrategia para dejarte al descubierto.

Otra forma en la que los desarrolladores le dieron un sentimiento épico fue la "selección de rutas", la cual te da la opción de cumplir los objetivos de manera libre, aunque la meta sea la misma; tus acciones harán que la experiencia en el combate sea distinta cada vez que juegues. "Af elegir tu propio sendero puedes terminar peleando solo en una trinchera o cubriendo a un francotirador en un edificio lleno de bombas", nos explica Iremonger. "Una vez que hayas elegido tu ruta, verás a tu escuadrón seguir otros caminos para cumplir el objetivo." Todo esto lleva a una experiencia más intensa y dinámica.

Con la lista de juegos próximos a salir para Wii, los títulos multiplataformas tienen menos posibilidades de triunfar. Pero si Call of Duty 3 puede cumplir sus promesas y no sólo ser un shooter de la SGM, sino toda una nueva experiencia para Wii, será sin duda un título que no deberá faltarte.





a mejor carrera de

Mario Kart en línea!

naiugle hay alguien listo para jugar!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea! carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

iAcelera a fondo! Modo de un jugador

items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en

iConchazos de locural

Modo Wireless LAN

era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para para checar los items que te envían y conocer la posición customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.





Fase de Movimiento

El gameplay de Star Fox Command se divide en dos modos básicos: el de "movimiento" y el de "combate"; ambos forman parte de un mismo turno; si se agotan tus turnos antes de eliminar a todos los enemigos (incluyendo las bases ocupadas), perderás y deberás comenzar la misión de nuevo. La fase de movimiento toma lugar en el mapa del sector en donde te encuentres; ahí puedes observar a tus unidades, a los enemigos, planear tus estrategias y otras acciones. Al finalizar tus movimientos, comenzará la fase de batalla.





Este modo es la parte principal de Star Fox Command, y es en donde tus reflejos y habilidad con el Stylus se pondrán a prueba con cada misión. Pero no creas que todo será disparar hasta no dejar nada en el aire o espacio; hay tres tipos de objetivos dentro de la fase de combate, y cada uno tiene su propio chiste. Cabe mencionar que si fallas en alguna misión, los enemigos (o misiles) seguirán avanzando hacia el Great Fox; por esta razón no puedes permitirte fracasar en ninguna de las batallas. Para ayudarte, te daremos varios tips para que le saques el mayor provecho a cada tipo de misión y continúes preparado para la siguiente.

Traza tu ruta

Lo primero que debes hacer es usar tu Stylus para trazar el camino a seguir para tus Arwings; si éstas hacen contacto con un enemigo, deberán entablar una batalla tan pronto como comience la fase de combate; si tocan un ítem (misil, tiempo, energía), éste se usará automáticamente. Al trazar una ruta



debes tomar en cuenta que durante el movimiento de tus naves, también se pondrán en marcha las unidades enemigas; procura abarcar terreno de manera que éstas te sigan y puedas tener varios combates en el mismo turno; así ahorrarás tiempo valioso. En ciertos sectores hay niebla la cual impide ver a los enemigos y los ítems (en cada turno ésta se expande); para librarte de ella puedes usar —aunque de manera limitada- tu Stylus y descubrir cosas ocultas.

Cuida al Great Fox

El Great Fox es de vital importancia para el equipo, por lo que debes protegerlo a toda costa; si es alcanzado por alguno de los enemigos, será destruido y la misión fracasará (deberás comenzarla nuevamen-

te). El Great Fox puede guardar hasta tres misiles para usarlos en contra de los atacantes, pero no sirven contra los proyectiles enemigos o las bases capturadas. Si tienes varios pilotos en el equipo, siempre es buena idea mantener a uno cerca del GF para evitar los ataques sorpresivos, especialmente en las zonas donde hay niebla. No olvides que los misiles enemigos pueden pasar sobre las zonas rojas (donde no pueden volar ningún tipo de naves, amigas o enemigas).



Enemigos por todos lados

Aquellos que ves en el mapa no siempre son los únicos en aparecer; de las bases capturadas pueden lanzar hordas de naves, o bien misiles con dirección al Great Fox. Afortunadamente, cuentas con tus amigos para enfrentar a tantos peligros simultáneos; algunos estarán contigo desde el comienzo de la misión y otros llegarán de manera imprevista. Procura dividir tus fuerzas para cubrir más terreno,



siempre teniendo un ojo sobre el Great Fox, por supuesto. En ocasiones, perseguir a los enemigos de manera directa no es la solución; es mejor pasar delante de ellos para hacer que te sigan y alejarlos de su objetivo; si es posible, llevarlos a un área en donde tus compañeros puedan ayudarte a vencerlos. Si tienes misiles en el GF, no dudes en usarlos a la primera señal de alarma de ROB; es mejor perderte de esos puntos directamente, que volver a iniciar la misión.

¿Qué piloto usar?

Al principio del juego tendrás solamente a Fox McCloud, pero conforme la historia vaya progresando, varios pilotos se unirán a tu equipo, y dependiendo de los eventos, habrá cambios importantes en la cantidad de miembros de Star Fox. Cada Arwing tiene características diferentes; por mencionar algunas,

tienen más escudo, menos boost o mejores disparos, por lo cual es importante saber aprovechar dichos elementos a tu favor de acuerdo con cada misión. Pero no debes confiarte, pues a veces no podrás enfrentar un combate con el piloto adecuado, por lo que debes ser hábil con todos ellos. También toma en cuenta su estatus antes de decidir a quién enviar, pues al final de un encuentro pueden quedar con más o menos energía o bombas para defenderse.



Tiempo y energía

Un elemento diferente a los Star Fox anteriores es la incorporación de "tiempo" para terminar un sector, aunque realmente es el indicador de combustible de tu Arwing; el lado bueno es que al destruir a algunos enemigos o tomando el ítem correcto, puedes recuperar combustible; también resulta al desviar los disparos enemigos con los giros de tu nave. Por otro lado, aunque tengas mucho tiempo todavia, si tu nivel de energia llega a cero por los ataques de tus adversarios, tu Arwing será destruida y perderás la batalla. Si tu tiempo se agota, el enfrentamiento fracasará de igual manera.

Escuadrones normales

Los enfrentamientos más comunes son en contra de hordas de naves dentro de un sector. Técnicamente, el objetivo no es eliminarlas a todas, sino conseguir los Enemy Cores necesarios para completar la escena; éstos se encuentran dentro de ciertos enemigos; al destruirlos, el Enemy Core quedará flotando en ese lugar hasta que lo agarres; en ese momento terminará el combate, aunque haya más oponentes todavía. En ocasiones, los Enemy Cores estarán dentro de enemigos muy fuertes los cuales cubren su punto débil al estilo de Star Fox y Star Fox 64; pero otras veces se trata de numerosas naves que debes perseguir. Los pilotos más recomendados para los enemigos fuertes son los que tienen los disparos más poderosos, a pesar de que no tengan la opción "lock" en sus tiros (como Slippy, Bill o Lucy). En sectores donde los oponentes son numerosos, es mejor usar los Arwings con lock, especialmente si éste es múltiple (como Fox, Krystal o Falco).

Bases ocupadas

La invasión de las fuerzas de Anglar fue total en todo el sistema Lylat, por lo que las bases han sido ocupadas por varios enemigos y cuentan con el control de una nave nodriza. Estos sectores deben ser limpiados de enemigos (consiguiendo los *Enemy Cores*) primero para poder derribar a la nave nodriza



y liberar la base. Para lograr esto, debes volar tu Arwing dentro del rango que te muestra ROB por medio de cuadros rojos; tu nave irá acelerando conforme pases por cada uno de ellos, y justamente antes de hacer contacto con la nave, debes ejecutar varios giros para impactar a la amenaza (si pierdes un solo cuadro, serás derribado y perderás una vida). Al liberar una base tendrás dos recompensas extras: obtendrás dos turnos más y podrás usarla para reabastecer tu Arwing de combustible y llegar más lejos para la fase de movimiento.

Misiles

Los enemigos normales pueden ser destruidos con los misiles del Great Fox sin problemas, pero éstos no afectan a aquellos que están dirigidos hacia él, por lo cual es imperativo acabarlos lo más rápido posible (recuerda que los misiles pueden atravesar las zonas rojas). Tu Arwing deberá manio-

brar por una serie de cuadros así como con las naves nodrizas para alcanzarlo; si pierdes uno solo de ellos, el proyectil se alejará sin remedio; cuando estés a la distancia apropiada, ROB te indicará que puedes disparar. Te recomendamos usar a los pilotos que tienen lock como Fox, por ejemplo, pues te permiten cargar y disparar sin tener que enfocar directamente al misil; el lado malo es que necesita más impactos que las naves con tiros fuertes, las cuales carecen de lock.



Disparos

En el modo de historia de Star Fox Command no puedes incrementar el poder de tus tiros como en los juegos anteriores; cada Arwing tiene su propio estilo de láser para derribar enemigos, los

cuales varían entre sí como el simple, doble, de plasma, etc. Además, algunos pilotos pueden enfocar a un enemigo al dejar presionado el botón para un tiro que busca el blanco; adicionalmente, aliados como Falco pueden señalar a

varios objetivos de manera simultánea. Lógicamente, un disparo de plasma es más fuerte que el simple, pero éste puede enfocar y el otro no, por lo que debes tomar en cuenta cada característica antes de elegir a quién enviarás a pelear.



Bombas

Para lanzar una es necesario "tomarla" de la pantalla inferior con el Stylus hasta el lugar en el mapa en donde quieres detonarla. Las bombas son muy poderosas, pero limitadas; cada Arwing puede llevar

un número diferente de ellas, además de que deben conseguirse durante la fase de batalla. Ten cuidado al usarlas, pues los enemigos normales sucumben a su poder, pero los equipados con blindaje en su punto débil

blindaje en su punto débil no serán afectados si están en posición de defensa.



Los ítems

Aquellos que están dentro del modo de historia pueden obtenerse de manera directa en la fase de movimiento al tocarlos, pero en la de batalla debes ganarlas al pasar en medio de los aros, o bien, destruyendo a algunos enemigos. Los ítems varían entre bombas, aros de energía, monedas, combus-



tible y los Enemy Cores. Recuerda que los giros de tu Arwing atraen a los ítems cercanos y al mismo tiempo protegen tu nave. Si vas bien de tiempo, bombas y energía, evita pasar por los aros, pues no podrás tomar el ítem y éste desaparecerá después de unos segundos. Al derribar a cien oponentes, diez monedas aparecerán en círculo rodeando el lugar en el que cayó el último enemigo; si tomas las diez monedas obtendrás una vida extra.

Gana tiempo extra

Esta jugada te proveerá de todo el tiempo que necesites para poder terminar con todos los enemigos

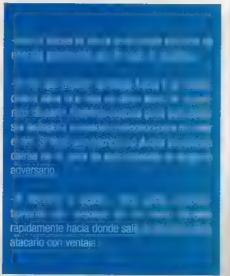
en cada sector; el tiempo de cada escena se va añadiendo al total. Lo que debes hacer es encontrar un enemigo que disparte mucho (como las torres, por ejemplo) y volar justo hacia él sin tirar; cuando te ataque, gira y podrás conseguir mucho tiempo extra al pasar de largo. Es más efectivo si tienes un personaje con mucho nivel de boost para girar por más tiempo, como Falco o Fox; si hallas dos torres cercanas, puedes volar de una a otra para conseguir tiempo más rápidamente al desviar sus disparos.



Sé el mejor

En el modo multiplayer de Star Fox Command hay un par de diferencias que bien vale la pena revisar. Las reglas son simples: los participantes entran en un sector y el que junte más estrellas al destruir a sus oponentes será el vencedor. Hay seis tipos de items en este modo: disparos de plasma, tiros dobles, una pirámide para que no te detecten en el radar, bombas con tiempo, aros de energía y estrellas que quedan flotando en donde fue destruida cada nave. Aquí hay un par de tips para convertirte en el terror de SFC:





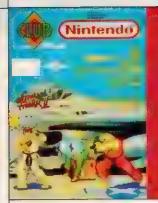
Perfect

Si logras eliminar a todos los enemigos de un sector antes de tomar los Enemy Cores requeridos, serás premiado con un misil extra y muchos puntos. Te recomendamos dejar con vida la nave que trae el último Enemy Core (centelleará en el mapa) para concentrarte en los demás enemigos; si no es posible, evita tomar el EC o terminarás la escena sin obtener el Perfect. Si tienes problemas con el tiempo, checa el tip siguiente.



Star Fox Command nos regresa al estilo clásico de la serie, pero con un gameplay fresco que combina la estrategia con la acción del combate aéreo. Esperamos que estos Tips te sean de gran ayuda y muy pronto obtengas todos los finales del juego. Si tienes alguna pregunta, jugada o algo que quieras compartir, no dudes en escribirnos. i Hasta la próxima!





Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 8 Julio 1992

Portada:

Street Fighter II

Conoce a:

Yoshi Ferrari G.P. Challenge Zelda III Krusty's Super Fun Houdes T.M.N.T IV Super Soccer

Cursos Nintensivos de:

Super Mario Bros. 2 **Final Fight**

Detalle curioso:

El rombo está en una nube



Información SuperNesesaria

Una completa revisión al juego que causó sensación en aquel tiempo; nos referimos a Street Fighter II, un título de 16 megas que llegaba a las consolas caseras. El Competition Joystick fue el control idóneo para jugarlo en casa; los golpes se marcaban como en las Arcadias.



El control de los profesionales



Curso Nintensivo Final Fight

Así como el caso de Street Fighter, Final Fight también tuvo su historia, Haqqar v Cody aparecieron en el Super Nes con toda su fuerza y poder. Un brillante juego de acción que nos llevó a repartir golpes a granel. ¿Te acuerdas de las batallas en el metro con aquellos punks?



Este mes llégale a:

Al parecer esta edición se la llevó Street Fighter II: The World Warrior.



Curso Nintensivo Super Mario Bros. 2

Seis páginas llenas de información para ayudarte a terminar esta aventura de Mario Bros. Fotos, mapas, tips, los famosos recuadros azules y mucho más fueron la clave para encaminarte hacía la escena final contra - Wart. Bastante recorrido para finalizar con una historia desarrollada durante un sueño de Mario. En fin, la diversión nadie nos la pudo guitar.

Información SuperNesesaria

The Legend of Zelda en el Super Nes. Después de haber pasado ratos inolvidables en el NES, la aventura llegó al nuevo sistema de Nintendo con gráficos mejorados.



¿Qué hay dentro de..? Acclaim



Primer póster desprendible SF II

Si querías saber cuál fue el arte de la primera edición de póster en Club Nintendo, aquí lo tienes. ¡No pudo haber mejor debut!



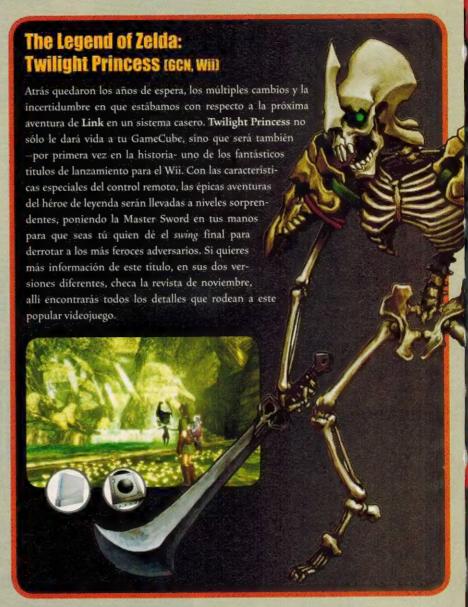
Llegamos al final de esta edición de Club Nintendo, pero no te preocupes: para que la espera te sea leve, te invitamos a que participes en los Foros de Club Nintendo, donde encontrarás una gran comunidad que comparte el mismo gusto por los videojuegos que tú; también tenemos la página web y el blog, donde podrás leer asuntos relacionados con la revista o temas de interés general y, por supuesto, Club Nintendo para tus oídos, el podcast donde escucharás lo último del universo de Nintendo, noticias, promociones, comentarios, lanzamientos, eventos y otros temas que mantendrán actualizada tu pasión por Nintendo. ¡Hasta entonces!

Marvel Ultimate Alliance com

Activision ha logrado un sistema de juego sensacional con X-Men Legends, un título tipo acción con toques de RPG que cautivó a muchos y se convirtió en todo un icono de la marca. Tomando esto como punto de partida, los creadores de True Crime y Gun han producido un nuevo y ambicioso juego que reunirá a todos los personajes importantes del universo de Marvel Comics, como Spider-Man, Hulk, Captain America, Namor, Rhino, Human Torch y, por supuesto, varios de los integrantes de X-Men. La acción en Marvel Ultimate Alliance no se hace esperar, con más de veinte personajes de inicio y muchos otros más que irás descubriendo a lo largo de la aventura. Activision promete ponernos en la zona de combate más espectacular de todos los tiempos, con efectos especiales realmente buenos y la actuación de voz que resalta los momentos cumbre de la historia.



ÚLTIMA PÁGINA OCTUBRE 2006



Flushed Away! ccm

La compañía D3 Publisher será la encargada de traernos la adaptación a videojuego de la popular cinta de animación de Dreamworks, Flushed Awayl, una divertida aventura que narra las peripecias de Roddy, un sofisticado ratón que disfruta de la vida como la mascota consentida que es; sin embargo, a sus enemigos

no les parece que él se lleve todas las comodidades, así que deciden arrojarlo por el retrete para darle la despedida. Roddy deberá luchar contra cientos de peligros que ofrece el mundo real. Flushed Awayl para Nintendo GameCube es un título de aventuras en tercera dimensión que está enfocado a los pequeños jugadores; se conservan las características clave de la cinta, así como la actuación de voz que ayuda a crear una atmósfera más apegada a su similar cinematográfico.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210. México, DF.

DESKARGATE YA EL CONTENIDO MÁS NORRIPILANTE & DIVERTIDO



TONOS #33133

E	PECIAL DE TE	RNGK
	El exorcista\Cine	exorcist
ě.	Halloween\Cine	halloweer
	Psicosis\Cine	psicosi
	Expedientes v\Tit	vfilm

Cazafantasmas\Cine buste El fantasma de la...\Cine fantasma vierne

Viernes 13\Cine TAZOS Angelito\Don Omar Frägil\Allison

fragi Labios compartidos\Maná labios Rompe\Daddy Yankee comp Volverte a amar\A. Guzmán amar Me vov\Julieta Venegas meyoy Pump it\Black Eved Peas Dumpi Pasame Ia...\Match & Daddy botella Ven bailalo\Khris & Angel bailald My humps\Black Eved Peas humps

Quiero estar ...\A. Guzmán esta Completamente\Chetes completa Tu manera\Eduardo Gruz mane Sin despertar\Kudai Sir Miedo\Maria Daniela y. miedode Si no estás...\Cynthia y J. Luis sine Cuando no es...\Panda cuando

Responde\Diego responde Manester\Nelly Furtado mane Ain't no oth Love generation\Bob Sinclar loved Promiscuous\Nelly Furtado prom

El mariachi loco\Mariachi v. mariach México lindo ...\Popular Allá en el rancho...\Popular rancho Lástima que seas...\Vicente F lastima Amer eterno\Juan Cabri

Te quiero asi/V. Elizalde quieroa Adios mi amante\Montez diosm De contrabando\Jenny Rivera contra Pero te vas ...\K-paz de. arrepentio El club de las feas\El Recodo feas Mi credo\K-paz de la sierra micredo Recostada en ...\El chapo... recostada Volveré\K-paz de la sierra volvere La vecinita\K-paz de la s. vecinita Alguien va a ...\Intocable Hora

Vete ya\Valentin Eliza Ella y yo\Don omar o que pasó...\Daddy yanker Chacarron ...\Regueton Pobre diabla\Don Omai diabla Oye mi canto\Nina Sky micanto Gasolina/Daddy Yankee gasolina

fueras

Si tu te fueras de mi\K-paz

Himno águlia\Himno america Himno pumas\Himno unam Himno chiva\Himno Himno cruz azul\Himno cruzazul Himno rayados\Himno

Sin sin sin\Robbie Williams

MONOFONICO: Si tu celular es monofónico envia un mensaje al 33133 con el texto TONO58 (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: TONO58 EXORCISTA HOK

POLIFÓNICO: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al 33133 con el texto POLISE (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: POLISE EXORCISTA NOK

113 68













silver













Envia un mensaje al 33133 con el texto JUEG058 (espacio) y la referencia del juego que deseas. Ej. JUEG058 SILVER *Se requieren dos mensajes



INSTRUCCIONES











INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al 33133 con el texto ANIMA58 (espacio), la referencia de la imagen animada que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: ANIMA58 CALAVERA NOK













































INSTRUCCIONES Envia un mensaje al 33133 con el texto F0T058 (espacio), la referencia de la imagen que deseas (espacio), y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej Para Nokia: F0T058 DIFUNTOS3 NOK m

MIDO Aaayyy mis hijooosss! Gritos hompilantes! terror2 Música tenebrosa miedo1 Risa satánica risatan Persecución con golpes y... golpiza Sonido de la película elarc Lamentos de ultratumba terrort Invasión extraterrestre aliens Aaauuu! lobos

Ra. Z. Harca I	HEF
Hay tamales callentitooosss!	tamales
Súbale metro mixcoac	micro
Le venimos ofreciendo el CD.,	metro

	REF
Silbido de carrito camotero	camotes
Atras de la raya que estoy	merolico
Pásele por sus tacos de!	tacos
Hay nieves trescas de limón!	nieves
El gaaasss!	gas
Pásele ricos melones, si hay!	fruta
Haz click y minimizate	click
ANNIA ALITOI	REF
Maullido de gatitos	gatitos
Croaaac, croaaac!	ranas
Risa de las ardillitas!!!	ardilla
Un borrego balando	beee
Cuac, cuaaac!	patos

INSTRUCCIONES Envia un mensaje al 33133 con el texto CLIP58 (espacio), la referencia del sonido real que deseas (espacio), y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: CLIP58 LLORONA NOK

* 83













INSTRUCCIONES

cambiar el look de todas las pantallas de tu celular envía un mensaje al **331.33** con el texto **TEMA58** cio) y la referencia del tema que deseas. Ej. **TEMA58 MOMIATE** "Se requieren dos mensajes











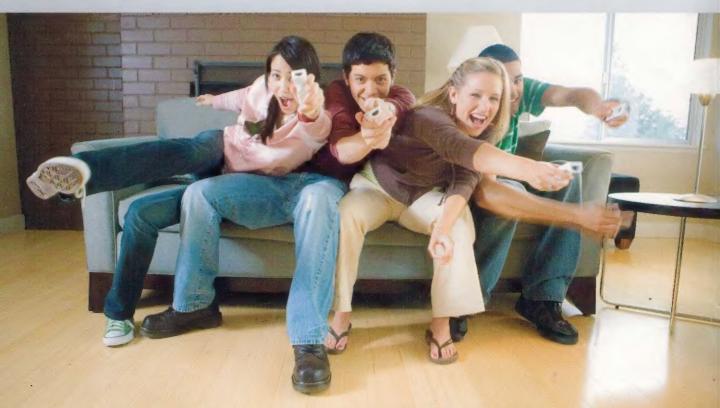


MBRECOLOR58 (espacio) TU NOMBRE (máximo 9 letras) eas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu OLOR58 JASON309 NOK Envía un mensaje al 33133 con el texto NOI

Importants parall of escalagia de bons spoll undos yordunds color, as necessario que fundad sea compatible (consulta table de compatibles) your levor accesso at WPL Links an oatob. Desir de la past of 1800/2005078 y desir Melwoo D.F. 651157/26

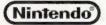






¡Búscalo en Pre-Venta en El Palacio de Hierro!

A partir del 1 de Octubre



soy totalmente palacio El Palacio de Hierro